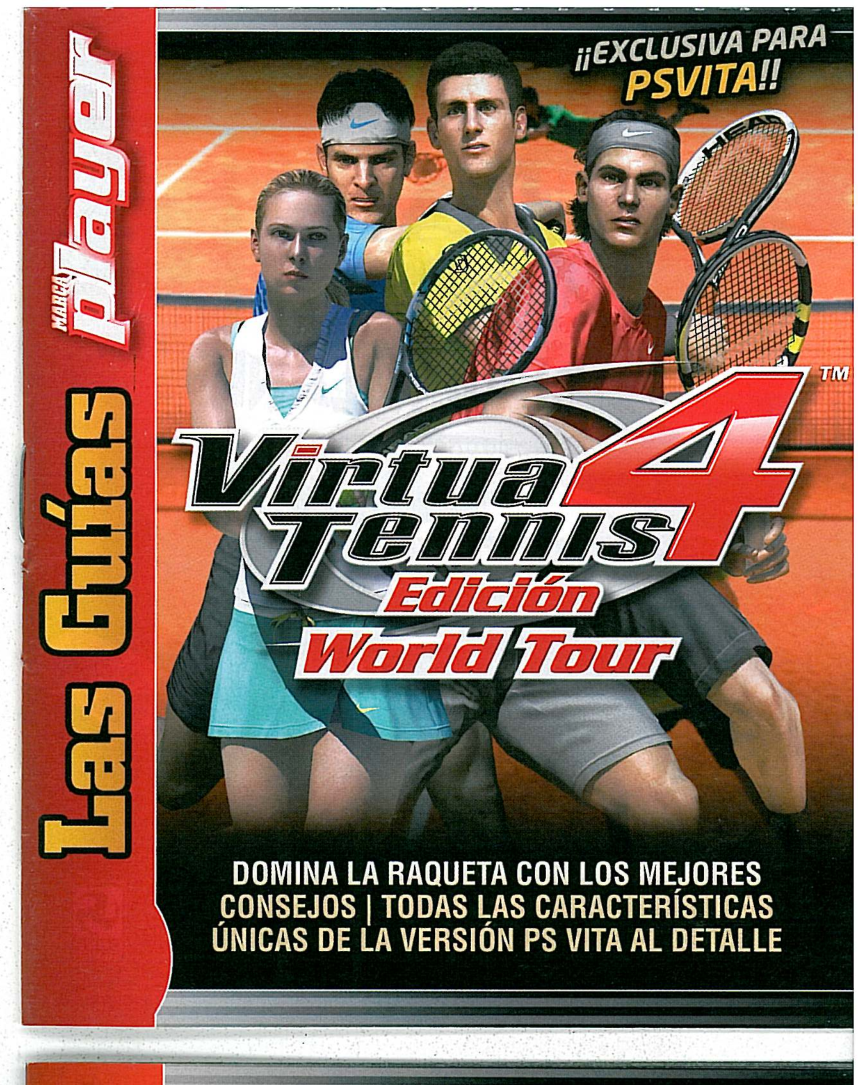
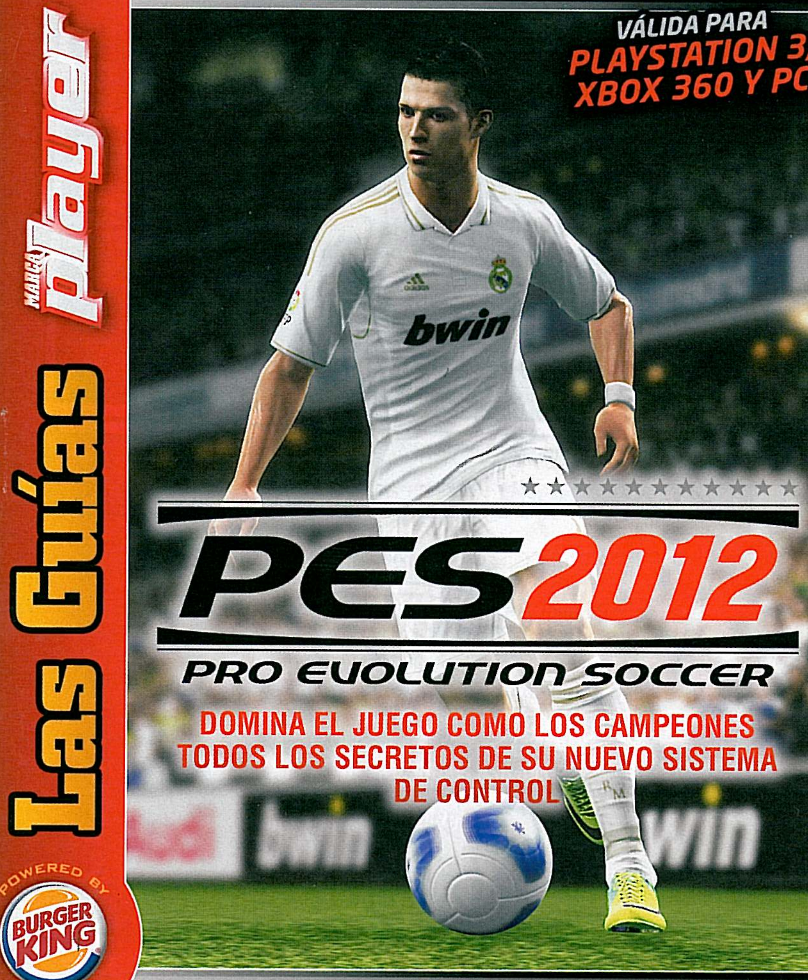
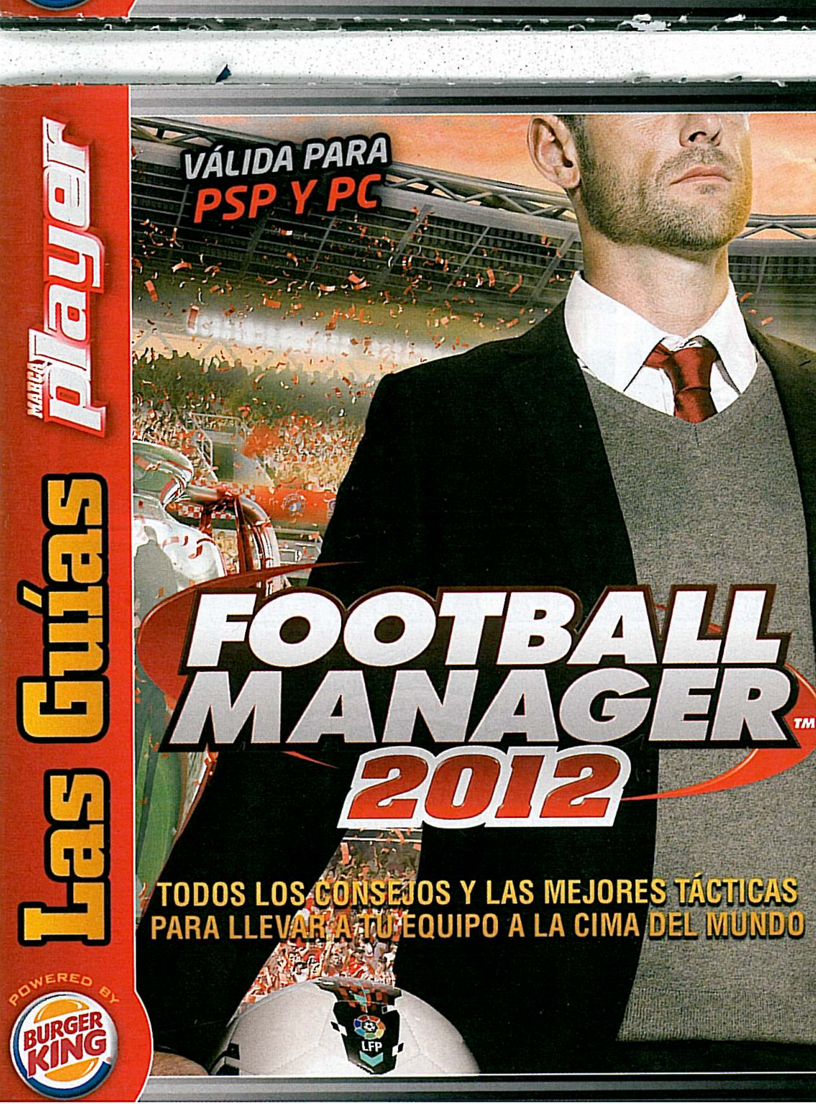


Las Guías
MARCA player
¡¡EXCLUSIVA PARA PSVITA!!
Virtua Tennis 4
Edición World Tour
DOMINA LA RAQUETA CON LOS MEJORES CONSEJOS | TODAS LAS CARACTERÍSTICAS ÚNICAS DE LA VERSIÓN PS VITA AL DETALLE



Las Guías
MARCA player
POWERED BY BURGER KING
VÁLIDA PARA PLAYSTATION 3, XBOX 360 Y PC
PES 2012
PRO EVOLUTION SOCCER
DOMINA EL JUEGO COMO LOS CAMPEONES
TODOS LOS SECRETOS DE SU NUEVO SISTEMA DE CONTROL



Las Guías
MARCA player
POWERED BY BURGER KING
VÁLIDA PARA PSP Y PC
FOOTBALL MANAGER 2012
TODOS LOS CONSEJOS Y LAS MEJORES TÁCTICAS PARA LLEVAR A TU EQUIPO A LA CIMA DEL MUNDO

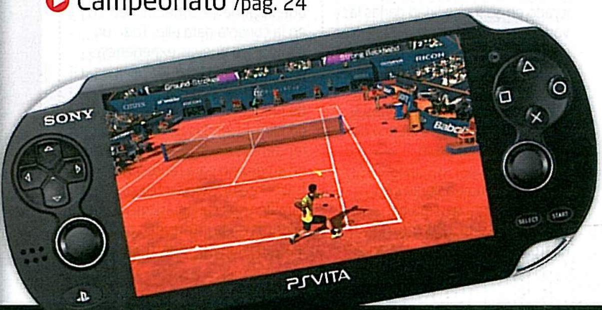


Género: Deportivo
Desarrolladora: Sega
Editora: Sega
Precio: 49,95€
Jugadores: 1-4
Online: Sí (1-4)
Idiomas:
Textos

Nota Marca Player

8.7

VIRTUA TENNIS 4





Género: Deportivo
Desarrolladora: Konami
Editora: Konami
Precios:
PS3: 61,50€
Xbox 360: 61,50€
PC: 51€
Jugadores: 1-4
Online: Sí
Idiomas:
Textos
Voces



Nota Marca Player

8.5

PES 2012



DERROTA A LOS LISTILLOS



Pepe antes conducía el autobús de un equipo de fútbol.
Ahora cree conducir el futuro del fútbol moderno.

COMIENZA LO BUENO. EMPIEZA LA LIGA





PATROCINADO POR:



CREA YA TU PRIMER EQUIPO GRATIS EN MARCA.COM

ligafantastica.com

Género: Estrategia
Desarrolladora: Sports Interactive
Editora: Sega
Precios:
PC: 29,95€
PSP: 29,95€
Jugadores: 1
Online: No
Idiomas:
Textos
Voces

FOOTBALL MANAGER 2012

INTRODUCCIÓN:

PS Vita ya está aquí y el mejor tenis no podía perdérselo. Te damos la bienvenida a la guía ideal para sacar el máximo partido a tu talento y a la nueva portátil.

Lanzado el 29 de abril de 2011 para PlayStation 3, Xbox 360 y Wii (más tarde también en PC) *Virtua Tennis 4* hace ahora lo propio en la portátil de Sony, con la promesa de llevar la saga de tenis más prolífica del mercado consolero a un nivel completamente nuevo.

Sus gráficos en alta definición, sus funciones en línea y las capacidades de control y captación de movimientos del potente sistema PS Vita atestiguan no solo que el excelente título lanzado en las principales plataformas de sobremesa luce aquí a un nivel casi idéntico, sino que se ve mejorado en su jugabilidad dadas las variantes que le otorga su nuevo sistema de control mediante la pantalla táctil, así como gracias a las inéditas aplicaciones exclusivas que añaden más opciones si cabe al ya importante elenco de modalidades del título.

Y es que, como no podía ser menos, en esta versión de PlayStation Vita también disfrutaremos de los aclamados minijuegos de la serie, llenos de diversión y variedad; así como del Campeonato Mundial que nos mantendrá pegados a la portátil muchísimas horas, en busca de alcanzar el número uno del mundo gracias a su profundidad y a sus inmensas posibilidades de personalización.

Por supuesto que no faltarán los habituales partidos de exhibición, ya sea individuales o en pareja, y ni mucho menos nos quedaremos sin disputar partidos en línea contra jugadores de todo el globo, incluso podrás hacerlo mientras viajas en metro o en autobús si eres un afortunado usuario que dispone de conectividad 3G en la consola para ello. Todo un abanico de nuevas experiencias protagonizadas por los mismos deportistas; es decir, 22 tenistas de primera talla mundial (cuatro de ellos leyendas del tenis) que repiten aquí con el mismo cuidado en su diseño para representar fielmente no solo su físico, sino también sus carismáticos movimientos en la intensidad de los más apasionantes partidos.

MEJOR EN PS VITA

Si eres un buen amante del tenis es posible que dispongas ya de una copia del juego para las plataformas de sobremesa. En ese caso, pronto te darás cuenta de que el título es prácticamente idéntico a la anterior versión, pero con importantes añadidos que explotan las capacidades de la nueva portátil. Como ya partirás con ventaja ante aquellos que acceden al título por primera vez, será mejor que te centres tan solo en aquellas descripciones que te damos de los controles en PS Vita, los cuales utilizan principalmente la pantalla táctil. Asimismo, podrá interesarte conocer en profundidad los detalles de las nuevas aplicaciones de PS Vita, que vienen incorporadas de forma exclusiva en esta versión, y que te ofrecen novedosas formas de acercarte al mejor tenis virtual en una portátil.

GOLPES Y CONTROLES:

¿Aún no dominas el revés o no sabes lo que es el drive? Aquí te explicamos al detalle cómo y cuándo debes utilizarlos, y su forma de control en PlayStation Vita.

No podemos pretender llegar a lo más alto del tenis mundial sin dominar, al menos, los conceptos y golpes básicos de este famoso deporte. Como iniciado, vamos a hablarte de los movimientos elementales que debe conocer todo aquel que quiera curtirse en el tenis. Si eres todo un amante de este deporte y lo tienes más que sabido, quizá prefieras saltarte esta parte o centrarte directamente en los controles de PS Vita.

Dadas las nuevas posibilidades de control a través de la pantalla táctil que incorpora la versión en PS Vita, os brindamos las claves para ejecutar los distintos tipos de golpes con un simple movimiento del dedo en la pantalla.

MOVIMIENTO

Además de utilizar el analógico izquierdo para mover a nuestro jugador de la manera tradicional, la versión en PS Vita nos permite desplazarnos mediante la pantalla táctil tocando la posición a la que nos queremos mover o bien deslizando el dedo, sin soltarlo, por donde vayamos a dirigirnos.

SAQUE

Para comenzar el punto, podremos sacar de la manera tradicional presionando cualquiera de los botones del pad convencional para que la barra de saque se inicie, y volviendo a pulsar el botón para detener el medidor en la máxima potencia posible. Además, podremos conducir la dirección del saque mediante cualquiera de los dos sticks analógicos antes de golpear la pelota.

PS Vita:

- Gracias al uso de la pantalla táctil, podremos sacar tocando una sola vez a nuestro jugador para iniciar la barra de potencia, y posteriormente deslizando el dedo en la pantalla desde la ubicación de nuestro tenista hasta la cancha del rival.

DRIVE

Este tipo de golpe es el que marcará las diferencias cuanto más veces consigamos emplearlo. Se trata de un movimiento con tu brazo bueno desde fuera hacia dentro, normalmente utilizado para cruzar la bola en la dirección contraria.

PS Vita:

- Posiciona al jugador en la cancha para recibir con su mano buena y toca la pantalla táctil.

REVÉS

Como su propio nombre indica, este golpe se realiza con la parte contraria de la raqueta, entendiéndose la parte externa de la misma según la cogemos de forma natural. Por tanto, al contrario que el drive, este movimiento se ejecuta desde dentro hacia fuera y supone un recurso excelente para devolver aquellas bolas que caen a nuestra mano contraria.

PS Vita:

- Posiciona al jugador en la cancha para recibir con su mano contraria y toca la pantalla táctil.

GOLPE LIFTADO

Un movimiento ofensivo que se realiza golpeando la pelota verticalmente desde abajo hacia arriba, ocasionando que la bola salga despedida con gran velo-

INTRODUCCIÓN:

La temporada ha comenzado y los equipos están listos para llegar a lo más alto. ¿Será el año de la saga PES? Con esta guía aprenderás a comprobarlo por ti mismo.

NOVEDADES

La entrega de Pro Evolution Soccer de este año presenta una serie de novedades que no dejarán indiferente a ningún amante de la saga, pero tampoco a aquellos que abandonaron la franquicia y se rindieron a los encantos de su máximo competidor.

PES 2012 presenta una importante mejora en la Inteligencia Artificial, lo que permitirá a los usuarios controlar de forma precisa los movimientos y ritmos de ataque, añadiendo al título un importante toque de realismo al juego en equipo. Los futbolistas que acompañan al balón se ofrecerán con mayor frecuencia para el desmarque y para recibir el esférico, así como también colaborarán en situaciones de uno contra uno. Los desmarques en falso mostrarán un nuevo camino en las opciones de ataque, ya que permitirán mover la pelota a medida que la defensa contraria vaya cerrando sus espacios. Al final de esta guía, los mejores jugadores de España os dejarán sus opiniones sobre las principales novedades.

SIN BALÓN

Como novedad en esta edición, podremos manejar a un segundo jugador sin balón para desplazarle hacia posiciones aventajadas o tirar desmarques en los momentos adecuados. Para ello, primero deberemos cambiar la opción 'Control de compañero' a manual desde el menú de controles.

Adecúate cuanto antes

- Una vez tengamos esta configuración activada y nos encontremos bajo la posesión del balón, tan sólo tendremos que apuntar con el analógico derecho hacia el compañero sin balón que queramos desplazar o desmarcar.
- Presiona despúes el stick y dirígele hacia donde quieras que se posicione (veremos una barra azul de resistencia en su cabeza del jugador secundario que manejamos).

CONTROLES BÁSICOS

Los controles del juego en su versión para compatibles pueden ser configurados desde el programa "Settings.exe" en la carpeta donde instalaste el juego. Sin embargo, esta guía ha sido escrita para su uso en PlayStation 3, por lo que la mayor parte de sus descripciones van indicadas con los botones propios de esta plataforma. Para no desembocar en posibles confusiones, a continuación aclararemos los controles correspondientes en Xbox 360 y las funciones que realizan cada uno de ellos. Esperamos que os sirva.

Flechas / Stick izquierdo: Lo utilizaremos para mover al jugador y desplazarnos por los menús. Simple, ¿no?

Stick derecho: Lo utilizaremos para ciertos regate y fintas, los cuales veremos más adelante.

Botón equis (A en 360): Comúnmente lo utilizaremos para hacer pases directos a los pies de un jugador.

Botón círculo (B en 360): Normalmente lo usaremos para hacer pases por alto o centros.

Botón triángulo (Y en 360): Lo utilizaremos para hacer pases en profundidad, para hacer habilitaciones al hueco.

Botón cuadrado (X en 360): Con él en la mayoría de casos disparamos a portería.

Botón R1 (RB en 360): Tiene varios usos, pero comúnmente lo utilizaremos para esprintar.

Botón R2 (RT en 360): Otro botón con varios usos. Entre ellos, podemos hacer que el jugador controle o pise la pelota.

Botón L1 (LB en 360): Lo usaremos para seleccionar a otro jugador o para elevar el balón en muchas ocasiones.

Botón L2 (LT en 360): Se utiliza sobre todo para realizar los regates, y también para cambiar entre las distintas estrategias.

SUERTE, O NO

Antes de meternos en harina, conviene remarcar que PES 2012 es un simulador de fútbol y, por tanto, hasta el jugador más experimentado del mundo puede tener un traspié y perder en un momento dado con un rival aparentemente inferior. Es fútbol, y como buen deporte está influido por muchos factores que a veces no podemos controlar, como es el azar. Por ello, no culpes a esta guía de tus derrotas.

No culpes al jugador, sino al juego:

- Tómatelo como lo que es, un buen juego de fútbol con el que pasar buenos ratos.
- A nadie le gusta perder, por lo que intentar ganar siempre está justificado, pero no a toda costa.
- Esta guía pretende simplemente ayudarte a mejorar, tú decides cómo quieres utilizarla.

LICENCIAS OFICIALES

A pesar de que la cantidad de licencias oficiales con las que cuenta la saga PES siempre ha sido objeto de crítica y comparación, lo cierto es que este año cumple con creces las expectativas de los fans. Entre las incoporaciones, los usuarios españoles podemos celebrar la inclusión de la licencia completa de la Liga BBVA (Primera División española), así como los completos derechos de la Ligue 1 francesa y la Eredivise holandesa.

Aunque no cuenta con las licencias de todos los equipos, PES 2012 también cuenta con derechos parciales de ligas tan importantes como la Premier League inglesa, la Serie A italiana y la Liga Sagres portuguesa. Además, al igual que en las últimas ediciones, cuenta con las licencias exclusivas de las mejores competiciones del mundo a nivel de clubes. Éstas son la UEFA Champions League, la Copa Santander Libertadores latinoamericana, así como la UEFA Europa LEague y la Super Cup europea.

INTRODUCCIÓN:

Esta es tu oportunidad de convertirte en un entrenador de talla mundial. Te ofrecemos todas las claves para ser el campeón en Football Manager 2012.

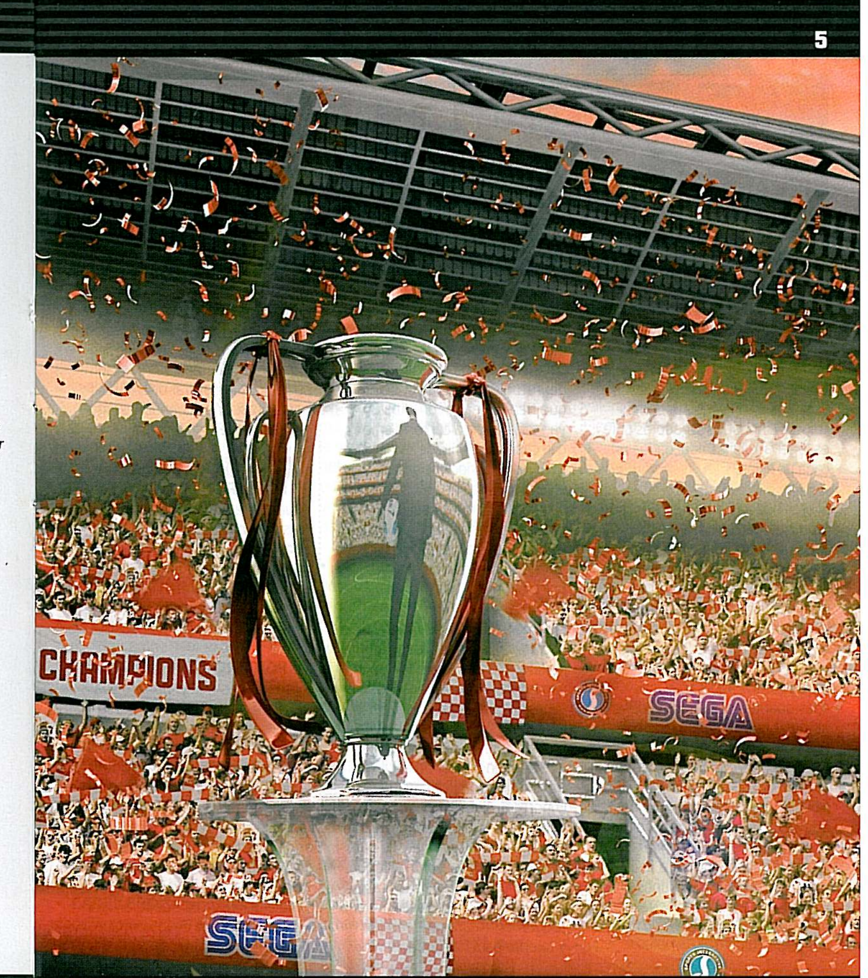
Con la llegada del mes de octubre y el inicio de la temporada futbolística de rigor, vuelve una nueva edición de *Football Manager 2012*. El simulador futbolístico más completo del mundo se renueva un año más y, aunque no lo hace de manera radical, sí que incluye unos cuantos aspectos que ayudarán a hacer más fácil nuestra vida como mánager deportivo de élite.

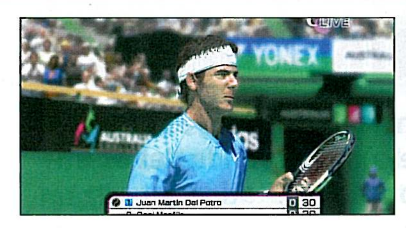
Para los que nunca hayan jugado a *Football Manager*, es conveniente reseñar que estamos ante un título de una profundidad y una extensión prácticamente inabarcables, por lo que hay que acercarse al juego con paciencia y sin sentir que no vamos a ser capaces de controlarlo plenamente. Aunque, con una serie de indicaciones, se puede triunfar desde nuestra primera temporada en el cargo.

En Marca Player nos ha parecido interesante hacer una guía que se salga fuera de los cánones habituales. No queremos hacer un texto introductorio al juego ya que debido al limitado espacio con el que contamos no íbamos a poder explicar cuatro cosas más allá de lo básico. Para los primeros pasos, el juego incluye un tutorial más que útil y, además, no hay que olvidar que en Internet podremos encontrar otras guías que analizarán aspectos que aquí tendremos que dejar de lado. ¿De qué vamos a hablar entonces en esta guía? Para triunfar en *Football Manager* hay que tener en cuenta cuatro aspectos fundamentales: fichar a los jugadores adecuados, mantener un control de las finanzas para que nuestro club no entre en bancarrota y, por lo tanto, la directiva nos despida, dominar el apartado táctico y saber gestionar las charlas con la prensa y los jugadores de nuestra plantilla.

Los dos primeros puntos no presentan mayores complicaciones a poco que apliques cierta lógica, sepas encontrar los jugadores que se ajusten a lo que necesitas y no te vuelvas loco con los gastos. Pero es en las tácticas y en las charlas donde tendremos que marcar diferencias si queremos conseguir colarnos entre las leyendas de los banquillos mundiales.

Antes de ponernos con la guía propiamente dicha, es importante que sepas que *Football Manager* no es un juego que se rija por una verdad absoluta. Hay tantas formas de jugar y de ganar como jugadores habitan el planeta Tierra. Nosotros te vamos a proponer una aproximación al juego pero el mayor consejo que te podemos ofrecer en un primer momento es, que a partir de este marco básico que aportamos, intentes encontrar el estilo que mejor se adecúe a tu forma de jugar mediante la prueba y el error. En base a los experimentos que vayas haciendo, encontrarás la mejor manera para plantear los partidos y conseguir, de una vez por todas, ser el rey entre tus amigos. Alguien que deje al díscolo Mourinho y al santurrón de Guardiola a la altura de los entrenadores novatos de tercera división. Es hora de labrarte una reputación en los banquillos.







cidad y un efecto que, al botar, hará que ésta salga despedida con gran altura obligando al contrario a retrasar su posición.

PS Vita:

• Justo antes de que recibas la pelota, presiona con el dedo desde el jugador y deslízalo hasta la cancha rival.

GOLPE CORTADO

Al contrario que el golpe liftado, este movimiento, que se realiza de arriba a abajo con la raqueta en posición diagonal, ocasionará que la bola salga a menos velocidad y con un efecto invertido que, tras botar, haga que la pelota apenas coja altura.

PS Vita:

• Un poco antes de recibir la pelota, presiona con el dedo al jugador y deslízalo hacia abajo.

GLOBO

Se trata de un golpe que tiene una única función muy clara: lanzar la bola por encima del oponente cuando este está lo suficientemente adelantado. Conviene asegurarse previamente de que el oponente está bien pegado a la red, ya que, de lo contrario, lo más seguro es que recibamos un mate demoledor y perdamos el punto.

PS Vita:

• Justo antes de recibir la pelota, toca la pantalla y desliza de abajo hacia arriba.

MATE

Este tipo de golpeo se realiza principalmente cuando estamos ubicados adecuadamente cuando el contrario nos lanza una bola aérea, ya sea por intento de globo o por mala devolución. Se trata de un movimiento que nos permitirá cazar la pelota en el aire y llevarla con fuerza hasta la cancha rival (a veces, incluso saltando). Un golpe muy difícil de defender.

PS Vita:

• Justo antes de recibir la pelota en el aire, acércate en carrera, toca la pantalla y desliza de arriba hacia abajo.

DEJADA

Cuando nos encontremos en plena subida a la red y tengamos la oportunidad de devolver una bola contraria, realizaremos este tipo de golpeo muy suave que deja la bola muerta en la cancha rival, y es extremadamente útil si el oponente se ubica al fondo de la pista.

PS Vita:

• Similar al golpe cortado, presiona con el dedo al jugador y deslízalo hacia abajo antes de que te llegue la pelota cuando estás cerca de la red.

SUPERGOLPE

Dependiendo del estilo de juego que uses y lo fiel que seas al mismo, tu medidor de concentración (aparece como barra azul en la parte superior mientras disputas un partido) se irá llenando con mayor o menor velocidad. Cuando esté más lleno de la mitad podrás realizar movimientos ofensivos especiales con estos golpes en carrera y, cuando esté completa, podrás realizar un 'supergolpe' muy veloz -presionando círculo- con amplias probabilidades de sumarte un punto.

PS Vita:

• Para realizar el supergolpe de manera manual, cuando la barra de concentración esté llena, toca la pantalla con dos dedos y deslízalos hacia arriba.

ESTILOS DE JUEGO:

Cada maestro tiene su librillo. El tenis es una extensa disciplina que se puede dominar de distintas maneras. Te mostramos las ventajas de cada forma de jugar.

Como en todo deporte, en *Virtua Tennis 4* será fundamental que adoptes un estilo de juego que favorezca tus mejores cualidades y que facilite estrategias con las que te sientas cómodo en el campo. Cada uno de los jugadores disponibles viene de serie con su estilo de juego particular en función de su forma de practicar tenis en la vida real. El jugador que crees en el modo Campeonato Mundial también irá desbloqueando paulatinamente todos y cada uno de los estilos de juego disponibles (un total de 24), los cuales podrás adaptarlos a ti y asignarlos como tuyos siempre que quieras desde el menú 'Mi Club'.

Hay que recordar que el denominador común de estos estilos es el denominado 'supergolpe'. Con cada una estas formas de jugar iremos rellenando una barra de color azul en la parte superior, la cual, una vez llenemos más de la mitad, nos permitirá realizar movimientos ofensivos –como golpear la pelota en carrera–. No obstante, para realizar este poderoso 'supergolpe' y asegurarnos el punto, necesitaremos tener paciencia hasta conseguir completar toda la barra.

A continuación, te explicamos detalladamente cómo conseguir ejecutar esta técnica lo más rápido posible según el estilo de juego que elijas.

GOLPES PODEROSOS

Esta técnica consiste básicamente en mantenernos constantemente detrás de la línea de fondo, ya que potenciará todos nuestros golpes desde allí aportándonos más fuerza. Se trata del estilo de juego que utilizaba el famoso tenista André Agassi, por lo que llenaremos el medidor de 'supergolpe' cada vez que golpeemos la bola desde detrás de la línea de fondo.

GOLPES DE FONDO

Se trata de un estilo muy similar al anterior, con la diferencia de que, utilizando esta técnica, se potenciarán los golpes de nuestro jugador que facilitan el juego desde el fondo de la pista; no tanto en la fuerza, sino también la precisión de nuestros golpes. Para rellenar el medidor de concentración o 'supergolpe' deberemos permanecer tanto tiempo como podamos más allá de la línea de fondo de nuestra cancha.

TÁCTICO

Si eres un hábil jugador y lo que te gusta es mover al contrario por la cancha para sentenciarle con una bolea o una dejada en el momento justo, este es, sin duda, tu estilo de juego. Lo que beneficiará esta técnica es que realices dejadas que obliguen al rival a subir hasta la red, para posteriormente tirarle una buena volea o un paralelo. Por tanto, se completará la barra de 'supergolpe' en la medida que la pelota bote en la cancha opuesta lo más cerca posible de la red.

VOLEA AGRESIVA

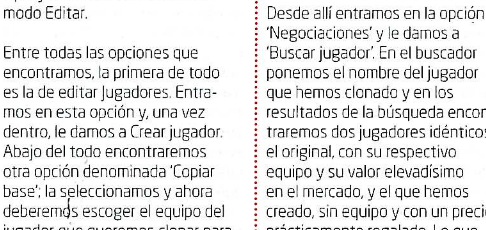
Un estilo ideal para los jugadores más activos y que gustan de tomar el control de los puntos desde el primer segundo. Si eres de los que aman subir a la red y rematar de volea todos los golpes del rival hasta asfixiarle, esta será tu técnica sin duda. Además, será la única forma que tendrás para rellenar el medidor de 'supergolpe'.

DERECHAZO POTENTE

Como su propio nombre indica, la clave de este estilo de juego es potenciar el uso de tu 'Drive' (es decir, el golpe de fuera hacia dentro con

MODOS DE JUEGO:

Son muchas las posibilidades y horas de juego que nos brinda PES 2012. Os describimos las modalidades más importantes para que elijáis las más adecuadas a vosotros.



EXHIBICIÓN

Como modo de juego básico y principal, dispondremos de la opción de jugar partidos amistosos contra la máquina o contra nuestros amigos, si seleccionamos la modalidad de Exhibición. A parte de poder elegir nuestro equipo, vestimenta y alineación, podremos también seleccionar el estadio en el que queremos jugar, así como las condiciones climáticas y la fase del día. En caso de empate, este tipo de encuentros pueden resolverse con cualquiera de las opciones disponibles en el fútbol; ya sea mediante Gol de Oro, prórroga clásica o bien, mediante los temidos penaltis.

LIGA MÁSTER

Entre otras cosas, uno de los modos que presenta un mayor cambio, juntamente con el modo Leyendas, es el modo Liga Máster, ya que ahora ambos se encuentran dentro del menú llamado 'Football Life'. La Liga Máster es, como de costumbre, uno de los mayores retos de este título.

Existen dos métodos para conseguir el equipo de nuestros sueños a un precio más que razonable. El primero consiste en fichar a jugadores jóvenes que están en pleno desarrollo con un gran margen de mejora. En el segundo caso, conoceremos un truco para conseguir una alineación con los mejores jugadores del mundo a un coste mínimo.

Ficha jugadores jóvenes y prometedores: Como ya sabemos de las ediciones pasadas, cuando ya hemos elegido nuestro equipo en la Liga Máster y nos encontramos en el menú específico del modo, una de las opciones se denomina 'Negociaciones'. Desde allí, podemos hacer los trámites para fichajes nuevos, renovar contratos, hacer listas de observación, etc. También encontramos, dentro de esta pestaña, lo que se llama 'Interesan'. Aquí encontramos una lista de jugadores que cuadran con la formación de nuestro equipo actual y las tácticas que hemos ido ordenando. Eso quiere decir que en cada equipo, los jugadores que aparecen son diferentes para ajustarse al máximo a cada situación.

A través de la orientación anterior, en un principio no tendremos un equipo lleno de estrellas conocidas, pero empezar así es la mejor estrategia si queremos adentrarnos en la Liga Máster con un equipo modesto y con un presupuesto justo. Este tipo de inversión producirá ganancias seguras. Si el jugador que compramos evoluciona en el equipo y lo queremos conservar en el equipo titular, nos hará un buen papel en el campo. En el caso de que lo queramos vender, como su potencial será elevado, habrá varios equipos interesados en nuestro jugador.

En caso de que un jugador nos cueste venderlo, siempre tenemos la opción de acceder a las cesiones, y en el último de los casos, expulsarlo pagándole una indemnización mínima que no nos impedirá substituirlo por otro jugador más bueno. Con los beneficios que vayamos acumulando, con el tiempo podremos realizar fichajes de jugadores conocidos e importantes, y terminaremos consiguiendo un buen equipo titular.

Clona a las estrellas de los mejores equipos: El otro método para triunfar en la Liga Máster, con el cual podremos llenar nuestro equipo de estrellas desde un principio, consiste en recurrir a un juego un poco sucio, por lo que cada jugador es libre de realizar este método o no, ya que es como hacer trampas en cualquier otro juego.

Lo que deberemos hacer antes que nada es guardar la partida desde el menú Liga Máster, ya que tendremos que salir de este modo. Cuando nos hayamos asegurado que los datos están guardados, vamos al menú principal y desde allí accedemos al modo Editar.

Entre todas las opciones que encontramos, la primera de todo es la de editar Jugadores. Entramos en esta opción y, una vez dentro, le damos a Crear jugador. Abajo del todo encontraremos otra opción denominada 'Copiar base', la seleccionamos y ahora deberemos escoger el equipo del jugador que queremos clonar para posteriormente seleccionarlo.

Una vez lo hayamos escogido, habremos copiado su base, es decir, toda su información. Cuando ya lo tenemos, vamos a 'Opciones generales' y desde allí podemos modificar la Edad para ponerle un valor bajo (18 está más que bien). De esta manera nos aseguramos que su potencial pueda incrementarse.

Una vez hemos copiados todos los jugadores que querríamos en nuestro equipo, pero que son demasiado caros o no les interesa el traspaso, guardamos los datos y accedemos de nuevo al menú de la Liga Máster de este PES 2012.

Desde allí entramos en la opción 'Negociaciones' y le damos a 'Buscar jugador'. En el buscador ponemos el nombre del jugador que hemos clonado y en los resultados de la búsqueda encontraremos dos jugadores idénticos; el original, con su respectivo equipo y su valor elevadísimo en el mercado, y el que hemos creado, sin equipo y con un precio prácticamente regalado. Lo que logramos es que la estrella que queremos se encuentre clonado con las mismas habilidades pero sin equipo, de modo que si le ofrecemos un contrato, sólo deberemos pagarle su ficha y no tendremos que pagar los costosos traspasos.

Si repetimos la acción con diferentes jugadores, enseguida llenaremos nuestro equipo con grandes futbolistas conocidos y, sobre todo, de buena calidad.

SER UNA LEYENDA

Desde la edición de *Pro Evolution Soccer 2009*, en la cual esta modalidad hizo su debut, 'Sé una Leyenda' se ha convertido en uno de los modos más aclamados por los jugadores, y donde, si quitamos el modo online, más tiempo pasa la mayoría de jugadores. A continuación, os dejamos una serie de consejos prácticos para triunfar en dicho modo.

Crear jugador: No es conveniente crear un jugador excesivamente alto. El tener una altura excesiva será muy difícil de controlar, sobre todo en los regates. La altura aconsejada es sobre

TUS JUGADORES:

El primer paso a dar por un buen estratega es conocer bien las fichas con las que cuenta. En este caso hablamos de los jugadores.

Antes de entrar a hablar a fondo de las tácticas y de la mejor manera de afrontar un partido es necesario conocer a fondo nuestra plantilla y saber las posiciones en las que podemos colocar a nuestros jugadores para escoger a los más adecuados en cada posición.

Si eres nuevo en esto de *Football Manager* pero, por ejemplo, fuiste un viciado empedernido de *PcFútbol*, lo primero que te sorprenderá son dos cosas: el gran número de parámetros por los que se mide a un jugador y la ausencia de un valor que indique una media. Entramos en uno de los puntos que hacen más apasionante este título: el juego no tiene una vara para medir de manera tajante la calidad de los jugadores que tenemos. Por supuesto, los Messi y Cristiano Ronaldo de turno son jugadores que siempre querremos tener de nuestro lado, pero es un juego en el que cada jugador tiene unas características únicas y unos pros y contras que deberemos valorar para decidir si le incluimos o no en nuestro equipo.

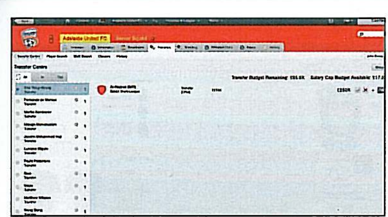
Los valores se dividen en tres grandes aspectos: técnicos, mentales y físicos. Los primeros hacen referencia a las bondades del futbolista en todo aquello que tiene que ver con el balón, ya sea la técnica con el mismo o la capacidad para defender al rival, los segundos nos dicen si el jugador sabe ocupar bien el campo, si rinde bien bajo presión y la capacidad de sacrificio que tiene por sus compañeros y los terceros nos detallan el aspecto físico del futbolista.

Dejémonos de teorías y vayamos al grano. ¿Qué hace bueno a un jugador en cada posición? Aquí van los valores que deberéis tener en cuenta para escoger a los mejores de vuestra plantilla en cada puesto y las posiciones que pueden ocupar en el campo. Obviamente, hay valores que son importantes para cada posición del campo: entradas, anticipación, trabajo en equipo y marcaje para los defensas; pase, primer toque, creatividad y colocación para un centrocampista; pase, primer toque, centros, regate, técnica y talento para los jugadores de banda; remate, serenidad, remate de cabeza, tiros lejanos y desmarques para los delanteros. Tened en cuenta que en cada posición podemos encontrar diferentes aproximaciones cuando configuremos las tácticas.

PORTEROS

• **PORTERO.** Para escoger al guardameta no hay mucho donde rascar. Obviamente, los valores agarre, balones aéreos, penaltis, reflejos, salida de puños, salidas y uno contra uno serán los que nos dirán quién se merece un puesto en el once. Ejemplo: Iker Casillas.

• **PORTERO CIERRE.** Si vuestra intención es que el portero sea el primer jugador de campo, tenéis que prestar atención al valor primer toque, que es un parámetro básico para que nuestro portero se convierta en el primer jugador de campo y pueda iniciar los ataques de nuestro equipo, utilizando su habilidad con los pies. También será importante, en esta faceta, la velocidad y la aceleración, ya que deberá jugar más adelantado de lo normal. Ejemplo: Víctor Valdés.



DEFENSAS

Antes de desgranar lo que nos vamos a encontrar en cada posición es importante reseñar los valores básicos en los que deberás fijarte para juzgar a un buen central: entradas, marcaje, remate de cabeza, colocación, trabajo en equipo, agresividad, lucha y trabajo en equipo.

• **LATERAL.** Va a estar centrado en tareas defensivas y en intentar hacer llegar el balón a los jugadores creativos. Su misión es intentar dar una alternativa a los jugadores de banda en el último tercio del campo pero lo hará siempre que el equipo no corra riesgo de ser cogido al contragolpe. Si vamos a utilizar un lateral de este estilo deberemos fijarnos en su fuerza y entradas, así como los valores de velocidad y aceleración. Pueden ser de gran ayuda contra equipos que exploten las bandas y tengan jugadores habilidosos en los extremos. Ejemplo: Álvaro Arbeloa.

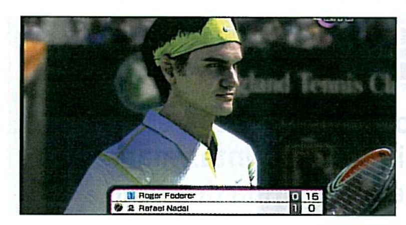
• **CARRILERO.** Una posición cada vez más importante en el fútbol actual, el carrilero es capaz de apoyar las labores ofensivas del equipo y de apoyar al centro del campo, ya sea llegando a la línea de fondo y poniendo centros o distribuyendo juego en balones largos. Se diferencia de un extremo tradicional en que al carrilero le vamos a pedir compromiso defensivo. Es importante fijarse en los valores de pase, centro, velocidad, resistencia y forma natural. Ejemplo: Dani Alves.

• **CIERRE.** A pesar de estar en desuso, el cierre se sitúa detrás de los centrales, normalmente en una defensa de cinco, para convertirse en el último bastión del equipo encargado de rechazar cualquier balón que sobrepase a los centrales. Al no necesitar de grandes capacidades técnicas y estar bien flanqueado, los valores más importantes son los de marcaje y entradas. Ejemplo: Philippe Mexès.

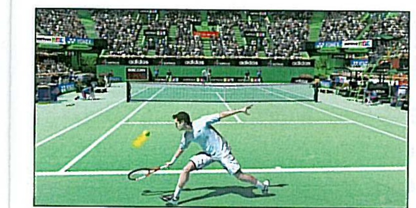
• **LÍBERO.** Ocupa la misma posición que el cierre pero, además, ayuda a los centrocampistas en labores de creación saliendo con el balón jugado. Es una posición que ha caído en desuso con los años, aunque si quieres utilizarla, deberás tener centrales capaces de reaccionar con rapidez si el contrario te roba el balón en tu propio campo. Importantes los valores de pase y primer toque. Ejemplo: Al no utilizarse hoy en día, tiraremos de un clásico, Franz Beckenbauer.

• **DEFENSA CENTRAL.** La mayoría de centrales del mundo se engloban en esta posición. Son la última línea de defensa del equipo (a no ser que utilices un líbero) y se complementan con otro central que cumple las mismas obligaciones. Se le exige cierta habilidad con el balón en los pies para poder hacer llegar el balón al centro del campo por lo que además de fijarte en los valores propios de un defensa, también te interesa que tenga un valor medio en pase (a partir de 10). Ejemplo: Carles Puyol.

• **DEFENSA CON TOQUE.** Parecido al líbero aunque juega con mayor precaución ya que no cuenta con nadie que le respalde si pierde el balón. Se encarga de jugar el balón en corto y en largo







tu mano buena). Para ello intenta dar siempre el perfil de tu brazo predilecto y golpea lo más fuerte que puedas. Cuantos más golpes de este estilo logres realizar, antes subirá tu medidor de 'supergolpe'.

CONTRAATAQUE

Si no te gusta llevar la iniciativa de los partidos y prefieres dedicarte sabiamente a devolver los golpes del rival para aprovechar tu momento, este es, sin duda, tu estilo preferido. Una técnica defensiva que consiste en responder a tantas bolas del rival como te sea posible para aumentar tu barra de concentración y obtener con mayor rapidez el 'supergolpe'.

GOLPES VARIADOS

Cuando ya hayas dominado la mayoría de golpes disponibles en *Virtua Tennis 4* y sepas cómo y cuándo conviene utilizar cada uno, quizá prefieras que este sea tu estilo de juego. Una forma muy versátil de disputar los partidos, alternando voleas con dejadas y golpes liftados. A mayor variación de golpes, menos tardarás en rellenar tu medidor de concentración, y, por tanto, obtener el 'supergolpe' que te dé la victoria.

COMPLETO

Este es un estilo de juego muy equilibrado, perfecto para aquellos jugadores que mezclan hábilmente las distintas técnicas del tenis, pero que, sobre todo, gustan de terminar sus puntos desde la red. Por tanto, el medidor de concentración se rellenará equitativamente, juegues como juegues, siempre que lo hagas desde el fondo; y subirá un poco más rápido si golpeas desde la red.

FUERTE REVÉS

Al contrario que la técnica de juego 'Derechazo potente', aquí el estilo que se potenciará será el de los golpes denominados revés; es decir, aquellos que realizas desde dentro hacia fuera con tu brazo bueno, y que los ejecutas con la parte exterior de la raqueta. Es perfecto para aquellos jugadores que prefieren llevar la iniciativa de las jugadas. Para llenar el medidor de 'supergolpe', procura posicionarte para golpear con el revés siempre que puedas.

DEFENSA SÓLIDA

Es el estilo de juego que se le atribuye a nuestro estimado Rafa Nadal, el mejor tenista español. Por tanto, no debemos subestimar esta técnica que potenciará nuestra capacidad para llegar a cada uno de los golpes del adversario y devolverlos con la suficiencia necesaria como para agotar al rival y provocar que este falle en la mayoría de puntos. La forma de rellenar la barra de 'supergolpe' con este estilo es mantener largos peloteos con el adversario.

PELOTEO ANCHO

Se trata de una técnica similar a la anterior que procura agotar la energía del contrincante obligándole a correr por las cuatro esquinas de la cancha. Por consiguiente, será más efectivo en este caso dirigir todos nuestros golpes de lado a lado de la pista para rellenar antes el medidor de 'supergolpe' y completar con el punto ganador.

BUEN SERVICIO

Otra de las técnicas cuyo nombre deja bien claro su funcionamiento. Este estilo de juego potenciará enormemente tu saque inicial, por lo que, si eres rápido de reflejos y consigues detener la barra de potencia del mismo en lo más alto, no tendrás muchos problemas para vencer a tus adversarios. La única forma de rellenar el medidor de concentración aquí es obteniendo saques potentes que hagan sufrir de lo lindo a tu rival.

DEVUELVE BIEN

Al contrario del anterior estilo de juego, esta técnica es la perfecta para contrarrestar a aquellos jugadores que poseen saques peligrosos por su potencia y colocación. Es una estrategia de juego bastante defensiva porque sacrificaremos la efectividad de nuestros saques, pero puede darnos buenos resultados si nos acostumbramos a anticiparnos al rival y restar con éxito. El medidor de concentración para el 'supergolpe' se rellenará en base a nuestras devoluciones del saque adversario.

GOLPE CON EFECTO

Se trata de un estilo de juego muy ofensivo que potenciará tus golpes liftados otorgándoles mayor efecto hacia el rival, por lo que botarán aún más. Es ideal para pistas lentas, como en superficies de tierra batida. Obligarás al rival a mantenerse en la línea de fondo, pero no es recomendable en las pistas de hierba. Para aumentar el medidor de 'supergolpe' procura utilizar siempre golpes liftados (presionando X).

CORTADO DESLIZANTE

Todo lo opuesto al estilo de juego anterior. Mediante esta técnica provocarás que la bola gire en tu propia dirección y, por tanto, se quede muy cerca de la red en la cancha rival. Es perfecto para culminar la jugada con una buena volea que supere a nuestro adversario. La única forma de llenar la barra de concentración será usar golpes cortados (presionando cuadrado).

SERVICIO Y VOLEA

Sin duda, una de las fórmulas más clásicas y efectivas que existen en el tenis. Aquel jugador que posea un buen servicio y sepa continuarlo con una volea rápida subiendo a la red tendrá mucho ganado ante cualquier rival que se precie. Por tanto, ni que decir tiene que tu medidor de 'supergolpe' se rellenará más rápidamente con buenos saques y con mates o voleas ejecutadas correctamente desde la red.

DERECHAZO OFENSIVO

Muy similar a la técnica del 'Derechazo potente', pero se trata de una versión del estilo de juego más avanzada, que, por tanto, requerirá que alcancemos mayor nivel para desbloquearla. Su funcionamiento es equivalente al anterior, por lo que deberemos utilizar siempre que podamos nuestro Drive para ponerle las cosas más difíciles a nuestro rival y, a su vez, rellenar con anterioridad el medidor de concentración que nos conceda el poderoso 'supergolpe'.

CARRERA RÁPIDA

Válida tanto para atacar como para defender, esta técnica nos otorgará un plus de velocidad a todos nuestros movimientos sobre la pista, lo que, sin duda alguna, marcará la diferencia entre llegar a esas bolas prácticamente imposibles o no. Aunque mediante este estilo de juego sacrificaremos la habilidad de todos nuestros golpes, subiremos rápidamente el medidor de con-







los 1.80 metros, aunque si nos queremos centrar en los regates, es mejor estar entre los 1.60 <> 1.60 metros (tipo Messi).

En cuanto al tipo de características, el juego nos dará para elegir distintos perfiles automáticos de jugador (centella, tanque, coloso, comodín, etc.) de los cuales saldrá el futuro estilo de futbolista que seremos, así como su resistencia a las lesiones, etc.

Cansancio: Cuando tu jugador este excesivamente cansado no dudes en saltarte un partido antes de iniciar uno nuevo. Ésto se consigue avanzando hacia una fecha posterior al día en que se disputa el encuentro para que se simule automáticamente. Aunque creas que vas a perder estadísticas, a la larga no será así, ya que si disputas muchos encuentros en malas condiciones tus partidos no serán brillantes y tus puntuaciones, goles o asistencias bajarán ostensiblemente. Por tanto, si ya tienes un desgaste grande y una fatiga acumulada, lo mejor y más sensato es reposar un partido para recuperar energías suficientes.

Tipo de cámara: Inicialmente la cámara vertical amplia puede parecernos difícil, ya que al cambiar de ubicación cambiarán también nuestras direcciones con el mando. Lo aconsejable es definir las vistas en el menú de opciones (en medio de un partido) para poner en perspectivas la cámara denominada 'Campo', que es fija, y como seguimiento, elegir 'Jugador' para que nos enfoque en todo momento. Es recomendable jugar así, por lo menos hasta que nos acostumbremos a este modo.

Reclamar el balón: Esto se realiza presionando R2 dos veces. Y conviene no correr nunca pidiendo la pelota, ya que, salvo que seas un súper crack, no lo pillarás. Si reclamas el balón cuando esa no es la mejor opción, en la mayoría de los casos tu equipo perderá la posesión, ya que tu compañero con el balón intentará posicionarse para ese pase y, al costarle algo de tiempo, o le robarán el balón o el pase no te llegará. Intenta, por tanto, no reclamar en exceso el balón.

Disparos: Intenta disparar siempre desde dentro del área y dejar de correr antes de hacerlo, ya que si no, seguramente cueles el balón en las gradas. Hasta que no tengas mejores estadísticas de tiro, procura chutar a puerta flojo y raso.

Resistencia: Procura ir siempre andando a todos los sitios excepto si llevas el balón (sobre todo al principio). Esto ayudará a que aguantes hasta el minuto 75 y, sobre todo, que no te sobrecargues si juegas dos partidos por semana.

Aumento de puntos de experiencia: Por norma general, las ofertas que te llegan de los diferentes clubes te ofrecerán bastante más puntos de experiencia que los actuales en tu club. Si la idea que tenemos es la de aumentar las habilidades de nuestro jugador lo más rápido posible, lo optimo será fichar por otro equipo que nos ofrezca más puntos de experiencia, ya que estaremos aumentado todavía más de lo que ya teníamos pactado en esa temporada, gracias a la diferencia de puntos de experiencia que nos ofrece el nuevo club.

Hay que recordar que los puntos de experiencia serán equivalentes a número de habilidades que podremos aumentar más adelante a nuestro jugador. Ten en cuenta también, que, lo más seguro, es que tengas que ganarte de nuevo una plaza en el once inicial del equipo por el que hayas fichado. Por tanto, intenta que tu traspaso sea hacia algún club que esté jugando algún torneo de alto nivel, como la Copa Libertadores o la Champions League.

LIGA/COPA

Como de costumbre, en todas las ediciones de Pro Evolution Soccer se nos da la posibilidad de disputar Ligas y Copas existentes en el fútbol real u otras personalizadas con equipos de nuestra elección.

Liga: Este tipo de competición consiste en enfrentamientos continuados con todos los equipos participantes, pudiendo optar por jugar una o dos rondas; es decir, ida y vuelta. En este tipo de eventos deportivos encontraremos las Ligas más importantes de Europa y del resto del mundo totalmente disponibles para disputar. El objetivo es sencillo: el equipo con más puntos al final de la temporada gana.

Copa: Se trata de torneos eliminatorios que enfrentan a equipos internacionales de un mismo continente (salvo en los famosos Mundiales). Estos pueden ser disputados también entre una selección de clubes, aleatorios o elegidos por nosotros (véase la Champions League). Las modalidades de estas competiciones abarcan fases previas de liguillas, en las cuales se clasifican solamente los primeros puestos, así como eliminatorias directas a uno o dos partidos en las cuales se clasifica el equipo vencedor o con mayor diferencia de goles. El equipo que gane en la final se alzará con el ansiado título.

ENTRENAMIENTOS

Como colofón a los modos de juego, tendremos la posibilidad de mejorar nuestra destreza en diferentes aptitudes gracias al modo Entrenamiento. Dentro de éste se nos otorga la posibilidad de disputar partidos libres para practicar en la opción 'Entrenamiento libre' o bien de ensayar distintas facetas del juego en la modalidad 'Entrenamiento dinámico'. Estos son los diferentes aspectos del fútbol que podemos entrenar, cada uno de ellos siempre dividido en tres niveles de dificultad.

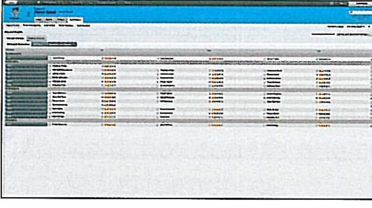
Penaltis: Golpea todos los objetivos con los controles de penalti. Intenta alcanzar el máximo número posible para lograr una puntuación más alta.

Tiros libres: Golpea todos los objetivos con tiros a balón parado, usando los controles de tiro libre. Intenta alcanzar el máximo número posible para lograr una puntuación más alta.

Regates: Se trata de un desafío cronometrado para ver lo rápido que puedes regatear por un circuito de conos. Emplea controles avanzados de regate para lograr bajar el tiempo.

Ataque: Usa los controles de compañero y los controles sin balón para culminar distintas jugadas de ataque.

Defensa: Este desafío pone a prueba nuestra capacidad para robar el balón al rival en diversas situaciones de peligro que pueden tener lugar durante un partido.





y también puede ser una ayuda para desatascar ataques ante equipos que se cierran en exceso. Debe tener unos valores altos de pase para ser capaz de iniciar jugada por sí mismo. Ejemplo: Gerard Piqué.

- **MARCADOR CLÁSICO.** El tarugo de toda la vida que es un muro pero que no tiene mucha mayor habilidad con la pelota. Nos interesa que el jugador tenga los mejores números en los valores defensivos pero no nos importa en exceso que sea bueno con el esférico ya que su misión es quitarse el balón de encima sin mayores complicaciones. Ejemplo: Fabio Cannavaro.

CENTROCAMPISTAS

En función del lugar del campo que ocupen nos interesará que unos valores sean más altos que otros, pero los fundamentales son: pase, primer toque, centros, regate, técnica, colocación, creatividad, desmarques, talento y trabajo en equipo.

CENTROCAMP. DEFENSIVOS:

Juegan por detrás de la línea del centro del campo, algo más retrasados para dar al equipo una cobertura extra y evitar los contragolpes. Ten en cuenta que su posición retrasada no significa que no puedan participar en labores de ataque. Hay tres tipos:

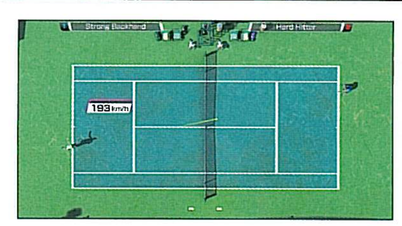
- **MEDIOCENTRO.** Su misión es la misma que si estuviera situado en el mismo centro del campo aunque se le presupone una mayor carga de trabajo en tareas defensivas, para frenar al mediapunta rival. Normalmente es un puesto que se divide entre organizadores y defensores, así que tienes un jugador que sirva tanto para la defensa como para la creación, ésta es tu mejor opción. Ejemplo: Yaya Touré.
- **PIVOTE ORGANIZADOR.** Es el organizador del equipo desde una posición retrasada, lo que le permite, en momentos puntuales, echar una mano en defensa. Si vamos a utilizar uno, la opción más conveniente es poner a un pivote defensivo a su lado para liberarle de tareas en defensa. Nos interesan grandes valores en pase y creatividad. Ejemplo: Andrea Pirlo.
- **PIVOTE DEFENSIVO.** Un clásico desde los años noventa y principios de siglo, centrocampista muy físico con grandes dotes para la defensa y que en ningún caso va a tener el balón más tiempo del necesario. Es un complemento ideal para poner, por ejemplo, junto a un pivote organizador de calidad. Ejemplo: Genaro Gattuso.

CENTROCAMP. CENTRALES Y POR BANDA:

- **PIVOTE ORGANIZADOR.** Cumple la misma función que ya hemos visto unos pasos atrás en un área más retrasada aunque necesita de mayor poder físico para poder distribuir juego en un terreno mucho más poblado de rivales. Ejemplo: Xabi Alonso.
- **CENTROCAMPISTA RECUPERADOR.** Al jugar en una posición algo más adelantada, necesitamos un tipo que tenga buenos números como recuperador pero al mismo tiempo también como pasador, ya que tiene que armar el ataque de nuestro equipo en un primer momento. Muy útiles en tácticas ofensivas o de presión sobre el rival ya que necesitaremos robar y organizar los ataques rápidamente. Ejemplo: Sergio Busquets.
- **CENTROCAMPISTA TODOTERRENO.** Una especie en extinción. Como el mediocampista, pero potenciando todos los factores. Capacidad defensiva, gran condición física, buenos números de pase y capaz de llegar desde atrás para finalizar (el valor de su habilidad en tiros tiros lejanos debería estar por encima de 12). Ejemplo: Michael Ballack.
- **MEDIOCAMPISTA.** Un centrocampista sin la habilidad para ser el cerebro, el físico para ser un todoterreno o las habilidades defensivas para hacer de recuperador, pero que tiene números decentes en casi todas estas áreas. Un buen complemento. Ejemplo: Darren Fletcher.
- **ORGANIZADOR ADELANTADO.** Necesarios grandes valores de creatividad, técnica, pase y centro, el organizador adelantado recibe el balón ligeramente por delante del centro del campo por lo que será necesario acompañarle de un jugador más ocupado a tareas defensivas. Ejemplo: Cesc Fábregas.
- **INTERIOR.** Aunque juegue por banda su incidencia sobre la misma es bastante inferior a la de un extremo. No acostumbra a tener ni la velocidad ni el regate de éste pero suele tener valores altos de pase y centro. Tampoco acostumbra a ser un gran defensor aunque podemos colocar a un centrocampista central en esta posición si queremos parar a un lateral contrario. Ejemplo: David Beckham.
- **EXTREMO.** Jugador de banda a la antigua usanza. Lo podemos encontrar en la posición de centrocampista o la de centrocampista ofensivo. Olvida los atributos mentales (aunque si son elevados, te ayudará a evitar los fueras de juego). Un extremo que tenga grandes números en regate, velocidad y centros es un arma letal para surtir de pases de gol a tus delanteros. Ejemplo: Jesús Navas.
- **INTERIOR DEFENSIVO.** Es un centrocampista más enfocado en tareas defensivas que ofensivas. Normalmente, un interior defensivo es una buena opción cuando jugamos contra equipos que tienen gran poder por las bandas. Va a ayudar al lateral pero también tiene capacidad para intimidar en ataque si debe hacerlo, aunque generalmente tiende a ceder el balón a los jugadores más hábiles. Ejemplo: Park Ji-Sung.

CENTROCAMP. OFENSIVOS Y POR BANDA:

- **DELANTERO INTERIOR.** Es una posición que ha ganado popularidad con los años. A medio camino entre el extremo puro y el mediapunta echado a banda, el delantero interior es un puñal tanto si llega hasta la línea de fondo como si decide hacer diagonales y llegar al área. Velocidad, pase, primer toque, disparo lejano, centro y técnica son básicos. Ejemplo: Cristiano Ronaldo.
- **MEDIAPUNTA.** Dependiendo de si le asignamos tareas de ataque o apoyo (un aspecto que veremos en el siguiente capítulo) se dedicará a llegar con el balón al área y buscar el gol o intentar distribuir el juego entre los delanteros. Ejemplo: Paul Scholes.
- **ORGANIZADOR ADELANTADO.** Un rol muy parecido al que ocupa el centrocampista pero que necesita aún menos valores defensivos y



centración para finalizar con un 'supergolpe' y al contrario le será difícil pillarnos desprevenidos.

JUGADAS HABILIDOSAS

Si pretendes que tu jugador se desmarque del resto por la clase de su juego y el estilo de sus golpes, esta será, sin duda, tu técnica preferida. Básicamente consiste en marear al rival mediante golpes lentos pero muy colocados que obliguen a nuestro adversario a desplazarse siempre al lado más alejado posible. El medidor de concentración subirá siempre que golpees desde la red y cuanto más lejos pongas la bola al contrario.

SERVICIO RAPIDÍSIMO

Parecido a la técnica de 'Buen servicio' pero para niveles más avanzados, se trata de un estilo de juego muy ofensivo que mermará nuestras capacidades defensivas para obtener un saque prácticamente imparable. Potenciará nuestro servicio haciéndolo más rápido y ocasionando que el rival tenga serias dificultades para devolver los golpeos. Aprovecharemos nuestra ventaja en el saque para rellenar todo lo que podamos nuestro medidor de concentración y culminar con los temidos 'supergolpes'.

GOLPES AÉREOS

Este es, sin duda, un estilo basado en movimientos y golpes dinámicos. La clave está en observar la bola, acercarse a la red y preparar el brazo para golpear con máxima potencia. Este estilo de juego aumentará nuestra capacidad para golpear las bolas altas y así dar potentes golpes con salto. Precisamente de esta forma será como consigamos llenar la barra de concentración que nos permita lanzar los 'súpergolpes'.

GRAN CORREDOR

Un estilo energético que cubre toda la pista. Similar al de 'Carrera rápida' pero de un nivel más avanzado y, por tanto, más efectivo. Se trata de emplear golpes cruzados para hacer correr a tu oponente, ya que tus capacidades para llegar a todas las bolas serán superiores. Este tipo de golpes hará que se llene tu barra de concentración antes que la de él, y además pondrán al contrario en un gran aprieto.

DEJADA MAESTRA

Un estilo difícil de dominar, parecido al de 'Cortado deslizante', en el cual deberemos dominar las dejadas. Este tipo de golpes son efectivos cuando estamos adelantados y nuestro oponente se encuentra retrasado o pegado a la línea de fondo. Por tanto, es evidente que bajo este estilo de juego las dejadas llenarán nuestra barra de concentración para lanzar los 'supergolpes', pero conviene tener cuidado porque conllevan riesgo si tu oponente las ve venir.

GRANDES MATES

Un estilo muy agresivo y ofensivo que se basa en acosar al oponente mediante una serie de golpes potentes que nos permitan terminar la jugada posteriormente a través de un poderoso mate. Deberemos usar nuestra mayor potencia de disparo y posicionamiento para crear oportunidades que nos posibiliten ejecutar este tipo de golpes finalizadores. Cuanto más mates consigamos encajar, con más celeridad llenaremos la barra de concentración y, por tanto, antes ejecutaremos el 'supergolpe'.

JUGADORES:

Descubrir el tenista que mejor se adapta a tu estilo puede llevarte algún tiempo. Te describimos todas las características de cada uno para ayudarte a encontrarlo.

Como no podía ser de otra forma, *Virtua Tennis 4* repite en PS Vita el magnífico elenco de jugadores, tanto masculinos como femeninos, que representan perfectamente los diferentes perfiles que componen los rankings de la ATP y de la WTA, respectivamente. Por si fuera poco, tendremos la posibilidad de encarnar a cuatro grandes leyendas del tenis mundial.

Para que escojas y domines lo antes posible al jugador que mejor se adapte a tu forma de jugar, a continuación te proporcionamos detalladamente las principales características de cada uno, así como una descripción de sus logros y su estilo de juego.

DIFÍCIL ELEGIR

Es posible que en un principio te sea difícil escoger a tu tenista más adecuado y con el que te sientas más cómodo en la cancha debido a su estilo de juego. Por ello, hasta que averigües cuál es tu preferido, fíjate en todo momento en sus cualidades (detalladas en esta guía) y sobre todo en su forma de jugar. Una vez encuentres la estrategia que mejores resultados te proporciona, prueba con distintos jugadores que posean el mismo estilo de juego, ya que sus diferentes complexiones pueden hacerte marcar la diferencia aún más. Lo mismo te ocurrirá con el jugador que crees desde cero para el campeonato mundial. Por tanto, completa todos los entrenamientos tan pronto como te sea posible para desbloquear rápidamente aquel estilo de juego que mejor se adapte a ti.

HOMBRES

J. M. del Potro

Estilo de juego: **Golpes poderosos**
País: **Argentina**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Su juego destaca por su gran servicio y una poderosa derecha, además de una excelente movilidad para sus 1.98 m. de altura. Su estilo de juego, su altura y su edad (5 días de diferencia) lo llevaron a comparaciones con el tenista croata Marin Cilic (son considerados "gemelos de distinta madre" por el diario Clarín; además el diario argentino los supone los dos jugadores que lucharán por el primer puesto de la ATP cuando se retire Federer). Además, es el jugador más joven en la historia de la ATP que termina un año en el top 200 (2005), top 100 (2006), top 50 (2007), top 10 (2008) y en el top 5 (2009), y es el tercer jugador argentino más joven en conseguir un punto ATP (15 años y 2 meses), detrás de Francisco Bahamonde (14 años y 344 días) y de su entrenador Franco Davin (14 años). Un gran jugador.

N. Djokovic

Estilo de juego: **Golpes de fondo**
País: **Serbia**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Djokovic es un jugador de toda la cancha, con énfasis en el juego agresivo. Sus golpes de fondo

ATACANDO:

Se suele decir que la mejor defensa es un buen ataque. Dominando la faceta ofensiva del fútbol tendrás mucho ganado. Estas son las claves que debes perfeccionar.

PASES Y CENTROS

No se puede llegar al área rival sin una buena distribución de los pases. Podemos optar por una estrategia centrada en la posesión del balón, en la cual nos centraremos en pasar con paciencia, tantas veces como sea necesario para llegar al área rival; o bien, podemos elegir una táctica más directa, basada en efectuar tres o cuatro pases verticales para aproximarnos velozmente y efectuar, por ejemplo, peligrosos contraataques.

Paredes: Una de las formas más efectivas para superar líneas defensivas es la utilización de dos jugadores paralelos para pasar el balón. Para ello presionaremos L1 + X de tal forma que el jugador, con el balón en primera instancia, suelte el esférico esprintando automáticamente hacia delante en busca del desmarque, para que el segundo futbolista, el que recibe la pelota, pueda devolvérsela sin problemas y superar al rival. Asimismo, tenemos la posibilidad de realizar paredes con pases elevados. Esto se consigue presionando L1 + triángulo cuando el segundo jugador reciba el balón.

Pases medidos: Al igual que ocurre en la realidad, no tenemos por qué realizar el pase al jugador más cercano al futbolista con el balón. PES 2012 nos permite otorgar mayor o menor potencia a los pases, rasos o elevados, para de esta forma distribuir el balón a miembros del equipo más alejados; algo muy útil para abrir el balón a las bandas y librarnos de la presión rival. Esto se consigue manteniendo pulsado el botón X o cuadrado (pase raso o elevado) durante un corto periodo de tiempo, calibrando siempre la potencia en función de la distancia del jugador al que queremos pasarle el balón.

Pases manuales: En determinadas circunstancias, o cuando hayamos alcanzado un mayor nivel de destreza con el mando, podemos ejecutar pases dirigidos manualmente para obtener una mayor precisión y probabilidades de éxito en nuestras jugadas. Esto se consigue presionando simultáneamente el botón L2 + X, triángulo o círculo a la vez que dirigimos el analógico izquierdo a la ubicación donde queremos hacer llegar el pase. La elección del botón estándar que presionemos servirá, como de costumbre, para diferenciar un pase corto de uno largo o al hueco.

Centros al área: Todo buen jugador de fútbol sabe que, para crear peligro, uno de los mejores métodos es abrir el juego por las bandas; ensanchar el campo. En PES 2012 ocurre lo mismo. Es una manera genial de atacar. Procura pasarle el balón a los jugadores ubicados en las alas del campo (MI o MD), o bien cede el balón a los extremos (ED o EI). Procura llegar en la mayor medida posible hasta la línea de fondo y, antes de ser presionado, pulsa cuadrado (X en Xbox 360) para poner un centro elevado que sea susceptible de cabecear por tus hombres de ataque.

Pase raso atrás o 'pase de la muerte': Como su propio nombre indica, el llamado 'pase de la muerte' es la culminación de una de las jugadas en equipo más letales y perfectas que existen en el fútbol. Se trata de adentrarse en el área desde uno de los costados, para después ejecutar un pase raso (X en PS3 o A en Xbox 360) hacia atrás y al centro para que, en la



mayoría de los casos, un compañero simplemente tenga que empujarla dentro de la portería. Es una manera de hacer gol muy efectiva.

Cambio de juego/Centros al segundo palo: Una de las mejores formas de evitar la presión rival es desahogar el juego con un pase lejano que cambie la situación del balón de banda a banda. Esto se puede conseguir fácilmente presionando círculo y posteriormente L1 antes de golpear el balón (B + LB en Xbox 360). Con esto realizaremos un pase lejano y directo al futbolista ubicado en la banda contraria. el cual tendrá mucho más espacio para avanzar.

TIROS A PUERTA

Cuando nos encontremos dentro o en zonas próximas del área contraria, es fundamental saber cómo disparar a portería para hacerle el mayor daño posible al portero rival. En Pro Evolution Soccer 2012 existen diversas formas de tirar a puerta. Dominando todas las modalidades, tendrás un abanico más amplio de posibilidades para ejecutar con éxito cada jugada de ataque.

'FOLHA SECA'

Para tirar como C.Ronaldo o Dani Alves, un disparo con efecto envenenado que sube y baja rápidamente, muy difícil de detener para cualquier portero, tan solo tienes que presionar Cuadrado en una falta o tiro en carrera y, un instante antes de golpear el balón, presionar nuevamente cuadrado. Verás que en mitad de la trayectoria el balón hace un extraño que paralizará a los porteros por un instante.

Solo apto para cracks

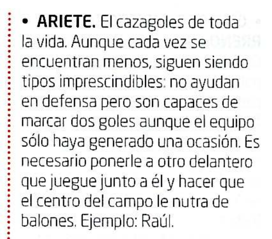
- Esta técnica es exclusiva de muy pocos talentosos jugadores. No intentes hacerlo con cualquiera.
- Es una técnica totalmente utilizable tanto para tiros libres (faltas) como para golpeos normales en carrera.
- Al emplear esta técnica, dirige siempre el balón hacia el centro de la portería. No hace falta colocar el disparo.

Tiro normal: Presionando únicamente cuadrado (X en 360) realizaremos un tiro convencional con el empeine frontal del pie; más enfocado en la potencia que en la colocación.

Tiro colocado (R2): Probablemente la modalidad de disparo más efectiva cuando nos encontremos a corta distancia -no más alejados de la frontal del área-. Se trata de posicionar el cuerpo de forma paralela a la portería y, a ser posible, en la dirección adecuada para que el jugador con el balón arme su pierna buena (si manejamos un jugador zurdo, será preferible que corra paralelamente de derecha a izquierda, y viceversa). Es un tiro perfecto para colocar el balón cerca del poste más alejado del portero (palo largo).

Tiro potente: Puede que una defensa bien armada y posicionada evite nuestras aproximaciones a zonas peligrosas del área rival. En ese caso, es ideal dar balones al jugador más capacitado para lanzar fuerte desde lejos (hablamos de futbolistas que tengan más puntuación en los atributos 'potencia





puede centrarse más en la creación. Su función es esperar entre líneas a que le llegue el balón para repartir entre sus compañeros o incluso finalizar la jugada si es menester. Ejemplo: Xavi

- **ENGANCHE.** Es la versión ofensiva del pivote organizador y muy parecido al organizador adelantado con la diferencia de que es un delantero puro y no un centrocampista. El enganche no va a defender nunca y va a esperar en tres cuartos de campo a que le lleguen balones para distribuir entre sus compañeros o crear ocasiones por sí solo. Ejemplo: Leo Messi.

DELANTEROS

Para la posición más avanzada del campo, y la que más quebraderos de cabeza va a dar a las defensas rivales, nuestra mejor opción es buscar jugadores que tengan buenos números en velocidad y aceleración, regate, técnica, creatividad, desmarques y, sobre todo, remate y serenidad.

- **SEGUNDO DELANTERO.** Piensa en el delantero que baja a recibir balones bien para redistribuirlos o para aguantarlos mientras el resto de compañeros se incorporan al ataque. Buscamos un tipo fuerte y con buenos números de pase y primer toque que pueda acompañar a un delantero más centrado en golear. Por ello no es esencial que tenga grandes números en remate y serenidad. Ejemplo: John Carew.
- **DELANTERO AVANZADO.** Acostumbra a jugar pegado al último defensa rival a la espera de balones largos que le dejen solo ante el portero. Buenos números en velocidad y aceleración, pero también en remate y serenidad, ya que tendrá que manejar bien la presión de los mano a mano. A diferencia del ariete, puede echar una mano en defensa. Ejemplo: Fernando Torres.
- **HOMBRE OBJETIVO.** Piensa en el armario empotrado al que se le mandan balones para que los baje o los aguante mientras el resto del equipo sube. No necesita grandes números técnicos ni de finalización pero sí en cuanto a fuerza y remates de cabeza ya que será la primera opción en los cruces y balones aéreos. Ejemplo: Jan Koller.
- **ARIETE.** El cazagoles de toda la vida. Aunque cada vez se encuentran menos, siguen siendo tipos imprescindibles: no ayudan en defensa pero son capaces de marcar dos goles aunque el equipo sólo haya generado una ocasión. Es necesario ponerle a otro delantero que juegue junto a él y hacer que el centro del campo le nutra de balones. Ejemplo: Raúl.
- **DELANTERO COMPLETO.** Alto, fuerte, brillante en la finalización y muy bueno con el balón en los pies. Un chollo. Puede ayudar al centro del campo, asistir a sus compañeros o rematar las jugadas tanto solo como en compañía de otro delantero de similares características. Ejemplo: Didier Drogba.
- **DELANTERO DEFENSIVO.** No es una posición habitual, más bien un parche cuando jugamos contra equipos muy potentes donde vamos a necesitar una mano extra en el centro del campo. Nos interesa utilizarlo si tenemos a una dupla en ataque, ya que si tenemos a un solo delantero nuestra capacidad ofensiva va a quedar bastante limitada. Ejemplo: Wayne Rooney.

TÁCTICAS:

La médula espinal de tu estrategia, el verdadero intríngulis de tu labor como entrenador en este Football Manager 2012.

Por fin llegamos al meollo de esta guía: las tácticas. Os vamos a ofrecer una serie de variantes para que juguéis como algunos de los entrenadores más conocidos del momento, además de varias tácticas clásicas que os ayudarán en caso de desarrollar un estilo propio.

Una vez más, os recordamos que *Football Manager* no es una ciencia exacta. Estas tácticas no son infalibles y nuestro consejo es que las pongáis en práctica en función de la plantilla tengáis. Sería absurdo aplicar una táctica centrada en la defensa con el Barça o utilizar un planteamiento como el de Capello con el Arsenal. Estudiad a vuestros jugadores, conoced vuestros pros y vuestros contras y, en función de ellos, escoged un dibujo táctico que se ajuste a lo que vuestros jugadores pueden hacer en el campo.

INTRUCCIONES DE EQUIPO

Antes de pasar a los dibujos tácticos, es necesario saber que hay una serie de marcadores que influirán en el comportamiento de nuestros jugadores. En la pestaña 'Instrucciones al equipo', dentro de la pantalla de tácticas, vamos a encontrar diferentes variables que podremos ordenar a nuestros jugadores. Son las siguientes:

FILOSOFÍA

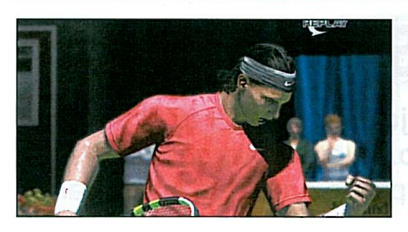
Nos encontramos ante el parámetro por el cual vamos a decir a nuestros jugadores si queremos que acaten al pie de la letra su posición sobre el campo o queremos que actúen en función de su lectura del partido. De muy rígida a muy fluida, la filosofía dicta a cada posición del equipo (defensas, medios, delanteros) si deben ceñirse a sus obligaciones o puede dedicarse a adoptar los roles de sus compañeros en función del desarrollo del encuentro que estemos disputando.

ESTRATEGIA

Uno de los grandes cambios en los últimos *Football Manager*. La pestaña estrategia nos permite ajustar en un solo click todos los valores relativos a la línea defensiva, el juego por bandas, el ritmo, el tiempo que nos vamos a tomar en elaborar las jugadas, el destino de los pases y si vamos a jugar al fuera de juego y al contraataque. Es importante pararnos un segundo para desgranar los diferentes tipos de estrategia.

Para que os hagáis una idea, este es el parámetro que más vais a tocar durante el desarrollo de los partidos (se puede acceder a él directamente si apretamos en instrucciones en la pantalla del partido). Lo más habitual en *Football Manager* es contar con un par o tres de tácticas y, a partir de ahí, jugar con todas las variables que nos permite la estrategia. Se divide en siete maneras de encarar el encuentro:

- **CONTENCIÓN.** O lo que es lo mismo, el cerrojazo más absoluto. Todo el equipo se va a dedicar a defender con uñas y dientes. Nuestro consejo es utilizarlo en el último cuarto de hora (antes sería un suicidio) de un partido del que queremos mantener el resultado. Si el rival se nos viene encima con todo, aún podremos marcarle un gol definitivo a la contra.
- **DEFENSIVA.** A diferencia de la estrategia de contención, ésta la podemos utilizar durante todo un partido. Empléala cuando juegues







son consistentes, profundos y penetrantes. Su revés es ampliamente considerado como el mejor en la actualidad. Su mejor arma es su revés en la línea, con gran ritmo y precisión. También es conocido como uno de los mayores impulsores en la cancha con una agilidad superior, cobertura de la cancha y capacidad defensiva. Después de grandes dificultades técnicas durante la temporada 2009, su servicio es una de sus principales armas, ganando muchos puntos con él. Su primer servicio suele ser plano, mientras que en el segundo prefiere usar slice. De vez en cuando, Djokovic emplea bien disimuladamente un revés 'Underspin Drop Shot'. Sus 'Drop Shots' aún tienden a ser un inconveniente cuando es golpeado bajo presión y sin la preparación adecuada.

Roger Federer

Estilo de juego: **Completo**
País: **Suiza**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Roger Federer es considerado el jugador más completo del circuito y también de la historia del tenis, ya que tiene una gran facilidad de adaptar su juego a cada tipo de superficie y poder cosechar importantes triunfos en ellas. Su juego es muy variado y contempla una gran variedad de golpes; su drive es considerado como uno de los mejores, ya que posee un gran precisión, y controla desde el 'Top Spin' hasta los 'Drop Shots' (golpes que ha empezado a utilizar en su repertorio y le hacen muy efectivo). También es bastante bueno con el revés, el cual lo utiliza a una mano y le hace muy característico. Por último, está muy capacitado para desarrollar el estilo de saque y volea, algo que se deja apreciar especialmente cuando juega en pistas de hierba debido a su rapidez.

F. González

Estilo de juego: **Derechazo potente**
País: **Chile**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
González es un jugador que se mueve con mucha soltura en todo tipo de superficies. Ha alcanzado instancias de cuartos de final o más en cada uno de los torneos de Grand Slam.

Es reconocido por su poderosa derecha y su veloz saque, por lo cual, ha recibido de la prensa local apodos como Mano de piedra o El Bombardero de La Reina, mientras que en la prensa de habla inglesa es también conocido como Speedy González o Mr. Forehand. Bajo la tutela de Larry Stefanki (abril de 2006 a fin de año del 2008), Fernando desarrolló un mayor equilibrio en su juego, en el sentido de saber cuándo golpear con fuerza y cuándo hacer 'slices' o tiros con mayor colocación y menor fuerza.

Una de las principales críticas que se le hizo como jugador es su falta de regularidad, ya que, por ejemplo, podía jugar de forma extraordinaria en una semana, y a la siguiente perder en primera ronda. Su actual entrenador, el chileno Horacio Mattas, ha logrado darle mayor confianza en su revés y lo ha hecho mucho más regular en su juego. Su preparador físico actual es Carlos Burgos.

Tommy Haas

Estilo de juego: **Táctico**
País: **Alemania**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Tommy Haas nació el 3 de abril de 1978 en Hamburgo (Alemania). En la actualidad reside en Sarasota, Florida. Llegó a alcanzar la segunda posición en el Ranking Mundial de la ATP en el mes de mayo de 2002. Logró un total de diez títulos como jugador de singles, de los cuales uno es un ATP Masters Series, y nueve son de ATP Tour.

Como jugador de dobles logró ganar la única final que disputó en su carrera (la Copa del Mundo por equipos), en 2005, derrotando en la final a la pareja Argentina conformada por Guillermo Cañas y Juan Ignacio Chela por un más que rotundo 6-1, 6-2. Además de los títulos que ha obtenido durante su carrera, se encuentra una medalla de plata en los Juegos Olímpicos de Sidney 2000, donde perdió la final ante Yevgeni Káfelnikov.

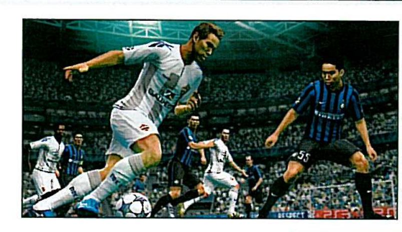
P. Kohlschreiber

Estilo de juego: **Golpes de fondo**
País: **Alemania**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Philipp Kohlschreiber nació el 16 de octubre de 1983 en Augsburgo, Alemania. Sus padres son María y Gerhard. Además, tiene dos hermanas, Sandra and Gerlinde. Empezó a jugar tenis a los 4 años de edad, prefiriendo las canchas de polvo de ladrillo. En el 2000, disputó su primer Challenger en Eckental, Alemania. Al año siguiente, decidió ser tenista profesional. A partir de 2002, su novia Lena lo acompaña por toda la gira ATP. Kohlschreiber es un jugador con mucho talento, aunque es muy irregular. Tiene un gran control de la pelota, pero el golpe que suele desestabilizar a su rival es su revés plano a una mano. A partir de septiembre de 2010, su preparador físico es Marco Panicci y su coach es Miles Maclagan.

A Kohlschreiber también le gustan mucho otros deportes, entre ellos el fútbol, donde su equipo favorito es el FC Bayern Munich.

Gaël Monfils

Estilo de juego: **Contraataque**
País: **Francia**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Gaël Monfils es un jugador profesional de tenis nacido el 1 de abril de 1986 en París, Francia. Monfils es, sobre todo, un contragolpeador defensivo al que le gusta permanecer detrás, cerca de la línea de fondo, y recuperar cada tiro hasta que fuerza un error de su opositor. Sin embargo, tiene la capacidad de ir de la defensa al ataque muy rápidamente para pillar a sus contrincantes por sorpresa. Su golpe por excelencia es su revés ambidiestro que ejecuta a veces en volea. Monfils posee un servicio muy poderoso capaz de alcanzar 225km/h. Un saque muy









de disparo' y 'precisión de disparo'). En cuanto nos encontremos orientados hacia la portería y fuera de presión, pulsaremos los botones cuadrado y, posteriormente, triángulo (X + Y en Xbox 360) para disparar de forma potente (y más elevada) usando toda la potencia del jugador. Este tipo de lanzamientos perderá precisión, por lo que conviene ubicarse en un área franca antes de chutar.

Vaselinas: En ciertas situaciones de ataque y cuando encaremos al portero rival, nos encontraremos con la temida salida del mismo. En estas situaciones, podremos optar por zafarnos del guardameta o bien intentar superarle por arriba con una bonita vaselina. Para ello disponemos de dos tipos: una para largas distancias y otra para cuando nos encontremos a escasos centímetros del portero. Si presionamos L1 + cuadrado (LB + X) ejecutaremos un tiro elevado de larga distancia, mientras que si pulsamos primero cuadrado (o X) y posteriormente R1 (o RB) efectuaremos una pequeña vaselina ideal para superar al 'cancerbero' en las distancias cortas.

FALTAS CON 2º JUGADOR

Antes de lanzar una falta a nuestro favor, podemos pedir la colaboración de un segundo futbolista presionando a la vez R1+ L1. De esta forma, un jugador alternativo se quedará paralelamente junto a la pelota otorgándonos dos posibilidades adicionales de lanzar la falta.

Engaña a tu rival:
- Podemos optar por ejecutar un pase lateral al lanzador de la falta, presionando a la vez L1 + X y después CUADRADO en carrera para chutar o X para pasar.
- O bien podemos tirar directamente con el segundo futbolista de apoyo, pulsando simultáneamente L1 + CUADRADO.
- Calcula en ambos casos la dirección con la cámara antes de ejecutar la acción.

BALONES PARADOS A FAVOR

Las faltas son una de las mayores oportunidades de generar peligro en el área contraria, ya sea lanzando directamente a portería desde posiciones cercanas, o poniendo centros susceptibles de rematar por nuestros jugadores de ataque. Estas son las claves más importantes en cada caso.

Faltas al borde del área:
Cualquier lanzamiento desde zonas pegadas a la cal del área rival son siempre objeto de peligro para nuestros contrincantes. La solución ,en estos casos, es doble. Podemos colocar el balón al palo contrario del portero, superando la barrera por arriba o sorprender al guardameta con un tiro potente y colocado dirigido a su misma posición. En el primer caso, pulsaremos el botón de disparo hasta llenar la mitad de la barra de potencia y mantendremos pulsada la flecha de debajo de la cruceta para elevar suficientemente el balón. En la segunda opción tendremos que cargar la barra de potencia aproximadamente unos tres cuartos, mantener pulsada la flecha de arriba de la cruceta y dirigir el disparo hacia la zona no bloqueada por la barrera de defensas colocada por el portero.

Faltas lejanas: En las faltas superiores a 30 metros de distancia conviene cambiar la estrategia de su ejecución con respecto a los tiros francos cercanos. Podemos optar por disparar a puerta, siempre que dispongamos de un lanzador con tiro potente y la ubicación del balón no sea demasiado escorada. En este caso, conviene apuntar al palo más alejado del guardameta y aplicar tres cuartos de la barra de potencia al disparar, siendo recomendable también pulsar las flechas de arriba y de izquierda o derecha de la cruceta para aplicar el efecto deseado. Si estamos ante una falta demasiado escorada, la ejecución más recomendable será poner un centro templado al área, pulsando círculo (o pase elevado), que tenga opciones de ser rematado por futbolistas de ataque.

Saques de esquina a favor: Se suele decir que un córner es medio gol, y no le falta razón. Si sabemos lanzar bien los saques de esquina, muchos de ellos se convertirán en un tanto que, en muchos casos, pueden hacernos ganar un partido trabado y complicado.

SELECCIONAR RECEPTOR

En las jugadas a balón parado, ya sea un córner, una falta e incluso un saque de puerta, podemos seleccionar a un segundo jugador sin balón que vaya a recibir la pelota, apuntándole con el analógico derecho antes de sacar para así ubicarle en una posición exacta desmarcada donde queremos que recoja el esférico.

Busca mejores posiciones:
- Esto es muy útil para buscar remates al segundo palo en los saques de esquina o para acercar un defensa al portero y poder salir con el balón jugado desde atrás.
- Nunca pongas al jugador receptor en posiciones comprometidas o marcado por un futbolista rival.
- En las faltas, procura evitar el fuera de juego.

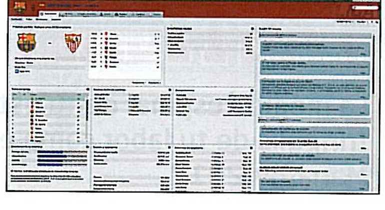
Podemos optar por sacar en corto al jugador del primer palo. Para ello, tan sólo tenemos que esperar unos segundos hasta que este último se acerque y despúes presionar pase para darle el balón. Es una estrategia perfecta para buscar segundas jugadas como centros o pases hacia el borde del área muy dañinos si conseguimos chutar.

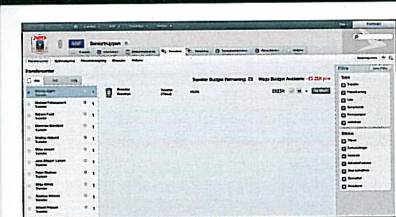
Por otra parte, podemos centrar directamente al área rival, ya sea al primer palo o al segundo. Si presionamos una de las direcciones tras sacar, le daremos un efecto al saque, haciéndole más propicio de ser rematado con mayor fuerza..

REGATES Y FINTAS

Todos sabemos que a base de toque y buenas triangulaciones entre jugadores se llega al área rival con mayor facilidad. Sin embargo, a veces la diferencia entre un jugador bueno y otro del montón puede ser una mayor habilidad con el regate, ya que superar situaciones de uno contra uno puede ser determinante a la hora de marcar un gol.







fuera de casa si no eres un equipo muy potente o incluso en casa ante escuadras netamente superiores. La intención de esta táctica es no conceder goles e intentar cazar alguna contra.

- **CONTRAATAQUE.** A diferencia de la anterior, esta estatregia la vamos a utilizar en partidos en los que no somos favoritos pero tampoco somos tan inferiores sobre el rival. Vamos, que es una estrategia más que adecuada para rivales a los que sabemos que podemos cazar al contragolpe en más de una ocasión durante el partido.

- **ESTÁNDAR.** Su propio nombre lo indica. La cantidad justa de riesgo y de precauciones defensivas. Si no sabes cómo va a reaccionar tu equipo, es la estrategia más conveniente para jugar durante los diez primeros minutos de encuentro y ver cómo se las gasta tu rival.

- **CONTROL.** Nos encontramos ante la estrategia que utilizaría Guardiola si jugara al *Football Manager*. Juego de toque y de posesión, de marear la perdiz hasta que encontremos el hueco necesario en la defensa rival. Úsalo si tu rival es un buen contragolpeador y no quieres que huela la pelota.

- **OFENSIVA.** El juego se convierte en mucho más directo, de ataques más frontales. Ten cuidado porque vas a ser carne de contragolpe aunque si tienes jugadores que sepan imprimir velocidad y tengan buenos números de pase, deberías crear muchas ocasiones de gol.

- **SOBRECARGAR.** La versión ofensiva de la estrategia contención. Utilízala cuando necesites un gol a la desesperada. Pero da por hecho que te puedes llevar más de un susto si el rival puede conectar con sus hombres de arriba.

ESTILO DE PASE

Aquí las opciones son simples. Si queremos un equipo que premie el juego en corto escogeremos la opción, pases cortos, si preferimos jugar al pelotazo y no gastar tanto tiempo en la elaboración de jugadas optaremos por la opción de pases largos. También podemos optar por combinar ambos estilos de juego si no destacamos en ninguna de las dos facetas.

LIBERTAD CREATIVA

Básicamente es el parámetro que elimina a todos los demás si lo activamos. Podemos dar órdenes tanto al jugador como al equipo, pero dando libertad creativa estamos diciendo a los jugadores que decidan por sí mismos lo que deben hacer en cada momento del partido. Es una orden que en contadas excepciones conviene dar a todo el equipo. Es más, sólo nos interesa utilizarla con contados jugadores, generalmente aquellos del equipo que tienen más calidad.

ENTRADAS

Fuertes, flojas o por defecto. Más que un indicador de la dureza que queremos emplear contra nuestro rival es un acompañamiento al planteamiento que hacemos de los partidos. Si queremos jugar un fútbol ofensivo, de presión sobre el rival para robar balón lo antes posible, debemos optar por entradas duras. Si queremos esperar al rival bien pertrechados y robar en el momento adecuado, optaremos por las flojas. Pensad que un equipo creado para defender y que hace entradas fuertes concederá faltas peligrosas cerca de nuestra portería.

MARCAR DE CERCA

Es otro marcador que va a estar fuertemente relacionado con nuestro estilo de juego, como hemos visto con las entradas. Si queremos ser un equipo que apueste por tener el balón y presionar al rival para que no haga su juego, nos interesa marcar de cerca al adversario el mayor tiempo posible. De lo contrario, le seguiremos el mínimo tiempo posible. Tened en cuenta que para marcar de cerca a nuestros rivales durante todo el partido requiere jugadores con un buen físico.

MARCAR DE CERCA

Sencillo, zonal o al hombre. Pocos equipos marcan al hombre hoy en día, pero si quieres ser el líder que recupere esos valores, te retamos a conseguirlo. Lo que sí es aconsejable, y lo detallaremos en las instrucciones individuales, es reservarte a uno u dos jugadores para hacer marcajes al hombre cuando la calidad del rival así te lo sugiera.

CENTROS

Determina la dirección de los centros desde las bandas. La opción centros cortos determina si prefieres que tus hombres de banda busquen el primer palo mientras que centros largos hará que manden balones al palo más lejano.

LIBERTAD DE MOVIMIENTOS

Otro parámetro que nos conviene utilizar en jugadores concretos y no como una norma del equipo. Aún así, hay equipos que hacen de ello su bandera (el Barça de Guardiola, sin ir más lejos) siempre que tengan jugadores con un buen físico y unas buenas puntuaciones mentales.

INSTRUCCIONES INDIVIDUALES

MENTALIDAD

Afecta al comportamiento de nuestro jugador en el campo, sugiriéndole que sea más o menos ofensivo; más o menos defensivo. Habiendo establecido ya una en el mismo mapa táctico, tal y como os hemos explicado, sugerimos no tocar este parámetro a menos que sepáis bien lo que hacéis, ya que podéis desequilibrar vuestra formación.

LIBERTAD CREATIVA

En este apartado sí que os aconsejamos que juguéis, siempre que tengáis jugadores que lo permitan. No te recomendamos que des libertad creativa a más de uno o dos jugadores porque, de lo contrario, tu equipo puede convertirse en un gallinero donde cada jugador haga la guerra por su cuenta.

CAMBIAR POSICIÓN

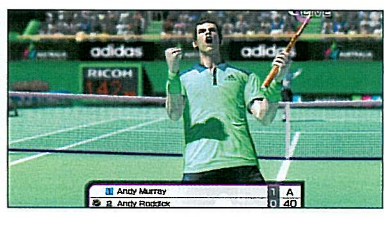
Si tienes dos jugadores versátiles que puedan ocupar dos parcelas diferentes del campo, nunca está de más intercambiarlos para poner en aprietos a la defensa rival. Utiliza esta orden con precaución para no crear grandes desajustes en tu equipo.

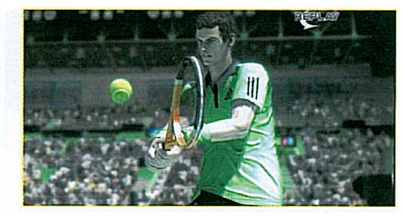
LIBERTAD DE MOVIMIENTOS

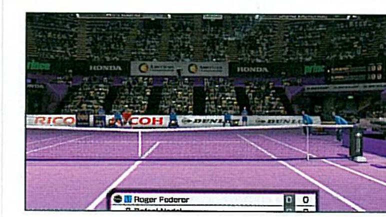
Lo que ya hemos comentado en las tácticas de equipo. Úsalo muy sabiamente y nunca con más de uno o dos, en casos muy puntuales, jugadores. Tu futbolista tendrá libertad para actuar según crea necesario.

PRESIÓN

Con este marcador vamos a decir a nuestros jugadores si queremos que intenten robar el balón a su marca en todo momento o solo cuando se acerquen a nuestra







parecido al de Roddick, con quien se disputa el servicio más rápido. Actualmente está en el puesto 16° del ranking de la ATP.

Andy Murray

Estilo de juego: **Fuerte revés**
País: **Reino Unido**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Si bien él ha dicho que prefiere las canchas de tierra batida, su desempeño ha sido mejor en superficies duras. Murray mide 1,90 m y usa el revés a dos manos. Es actualmente el número 4 de la clasificación de la ATP.

Forma parte de la nueva generación de tenistas y está llamado a ser uno de los candidatos a pelearle la primera posición del ranking de entradas de la ATP al actual número uno Novak Djokovic. Murray es conocido por su gran sensibilidad con la raqueta, especialmente con el revés, ya que encuentra tiros ganadores y 'passing shots' efectivos, como así también por su habilidad para defender. Es el hermano menor del también tenista Jamie Murray.

Rafael Nadal

Estilo de juego: **Defensa sólida**
País: **España**
Mano buena: **Zurdo**
Descripción:
Rafa pertenece al grupo de tenistas que son sólidos, muy rápidos en sus desplazamientos, muy pacientes, que aman los peloteos largos. Nadal posee una gran preparación física y aguarda con astucia y mucha paciencia el momento para poder definir las jugadas. Si bien toma riesgos desde posiciones incómodas en la pista y sube a la red para cerrar algunas jugadas, no es ésta una característica principal y destacada en él.
Es de los llamados "trabajadores" del tenis. Lucha por cada punto y de esa forma pone mucha presión a sus rivales. Posee una tremenda capacidad de concentración para los partidos largos.

Andy Roddick

Estilo de juego: **Buen servicio**
País: **Estados Unidos**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Roddick es un tenista profesional estadounidense que llegó a ser número 1 en el Ranking ATP. Es el único jugador junto a Roger Federer que ha terminado las últimas nueve temporadas entre los Top 10, lo que le convierte en uno de los mejores jugadores de la década. Roddick es conocido por sus potentes servicios. De hecho, tiene en su haber el segundo servicio más rápido registrado en la historia del tenis profesional, alcanzando los 249 km/h (155 mph). Su mayor debilidad es el tiro de revés. Tiene el, considerado por muchos, mejor servicio de la historia.

Andreas Seppi

Estilo de juego: **Golpes variados**
País: **Italia**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Andreas Seppi nació el 21 de febrero de 1984 en Bolzano, Italia. Es un jugador de tenis profesional que se caracteriza por su juego de revés a dos manos. Se desenvuelve mejor en canchas de tierra batida, así como en canchas duras. Seppi comenzó participando en torneos Futures y Challenger en el 2000, dedicándose a este circuito por tres temporadas, ganando en el 2003 su primer torneo Futures en Munich al vencer a Lars Übel en la final. Ese mismo año consiguió su pase a dos eventos ATP, el de Kitzbühel y el de Bucarest, siendo derrotado por Olivier Mutis y José Acasuso, respectivamente.

MUJERES

A. Chakvetadze

Estilo de juego: **Fuerte revés**
País: **Rusia**
Mano buena: **Diestra**
Descripción:
Anna Chakvetadze es una tenista rusa, pionera, junto con María Sharapova, de la camada de jóvenes de Rusia que invadieron el circuito profesional. La ex número 5 del mundo incursiona en la política. Fue candidata en las elecciones parlamentarias de su país, que se llevaron a cabo el último 4 de diciembre. Como no podía ser de otra manera, fue elegida como la política más sexy por los internautas. Se caía de maduro. Anna sorprendió al mundo cuando llegó a la final del torneo junior de Wimbledon con 17 años. En 2007 fue finalista del US Open. Luego vino una larga serie de derrotas. Hasta llegar a 2011 con pocas victorias y la decisión de dedicarse a la política.

Tiene 8 títulos en su carrera, 7 de la WTA y 1 de la ITF. Nació el 5 de marzo de 1987, en Moscú, que era parte de la desaparecida Unión Soviética.

Ana Ivanovic

Estilo de juego: **Derechazo potente**
País: **Serbia**
Mano buena: **Diestra**
Descripción:
Ana Ivanovic es una jugadora de tenis profesional serbia nacida el 6 de noviembre de 1987 en Belgrado, República Federal Socialista de Yugoslavia. Ganadora de un Grand Slam tras vencer en la final del Torneo de Roland Garros 2008 a Dinara Sáfina, es la actual n.º 225 del ranking mundial de la WTA. Ivanovic disputó su primera final de un Grand Slam en el Torneo de Roland Garros 2007, donde perdió frente a la n.º 1 Justine Henin, además ese mismo año llegó a semifinales en Wimbledon y en el WTA Tour Championships disputado en Madrid.

En el Abierto de Australia de 2008, Ivanovic llegó a la segunda final de un Grand Slam en su carrera, perdiéndola frente a María Sharapova. Actualmente está en el puesto Nº 18 del ranking.

S. Kuznetsova

Estilo de juego: **Golpes de fondo**
País: **Rusia**
Mano buena: **Diestra**
Descripción:
Svetlana Aleksándrovna Kuzñetsova es una jugadora de tenis profesional rusa nacida el 27 de junio de 1985 en San Petersburgo, Rusia. Ganadora de dos torneos de Grand Slam (US Open 2004 y Roland Garros 2009), así como finalista en







Cambio de ritmo: Mientras estás en carrera y cuando te encuentres cerca de un futbolista contrario, pulsa R2 + R1 simultáneamente para hacer un breve pero rápido sprint que deje a tu rival atrás y así tomes ventaja.

Amago con recorte: Si tras presionar cuadrado o círculo para tirar o centrar, pulsamos X antes de golpear el balón, realizaremos un recorte a izquierda o derecha cancelando dicho disparo o pase. Esto es algo muy útil cuando estemos dentro del área, para sortear a un último defensor o bien para engañar al portero y dejarlo en el suelo para rematar a placer.

Finta de Stanley Matthews: Al igual que este famoso futbolista británico, si presionas el analógico derecho hacia arriba o abajo y, simultáneamente, mueves el analógico izquierdo de forma diagonal y contraria al anterior stick, realizarás un amago con salida de balón muy útil y difícil de defender. Puede realizarse desde una posición estática o en plena carrera para driblar adversarios en velocidad.

CANCELAR TIRO

Del mismo modo que puedes ejecutar un amago con recorte cancelando un tiro o un pase, puedes realizar un amago simple pero muy poderoso (capaz de dejar al portero en el suelo) presionando los mismos botones , pero sin moverte de la dirección en carrera. Cualquier rival a tu alrededor creerá que vas a disparar y quedará inutilizado durante un breve lapso de tiempo.

Búrlate de los porteros
- Este tipo de amagos es especialmente útil a la hora de enfrentarte mano a mano al portero rival.
- Aprovéchalo especialmente cuando te encuentres dentro del área pequeña.
- Los defensas son también altamente sensibles al amago. Si lo usas en el momento justo, podrás dejar en el suelo a más de uno.

Bicicleta: Uno de los amagos más famosos y efectivos en este deporte son las llamadas bicicletas. Éstas pueden realizarse de forma normal o inversa en función de la dirección que marquemos con el analógico derecho. Se consiguen ejecutando una media luna desde dentro hacia fuera (normal) o bien, desde fuera hacia dentro (inversa). Este amago puede convertirse en un regate muy vistoso si dirigimos, a posteriori, el analógico izquierdo diagonalmente hacia derecha o izquierda tras realizar una bicicleta inversa desde una posición estática. Recuerda también que puedes enlazar varias bicicletas en carrera, efectuando continuamente medias lunas con el analógico derecho, de izquierda a derecha y viceversa.

Regate en L: Si te encuentras parado con el balón y se aproxima un contrario, una de las mejores formas de zafarte de él es salir con un regate en L. Esto se consigue presionando simultáneamente L2 y el analógico derecho hacia la izquierda, y seguidamente el analógico izquierdo hacia abajo. Las direcciones son contrarias si el jugador es zurdo. Presionando el analógico izquierdo hacia arriba en lugar de hacia abajo en segunda instancia, realizaremos un regate similar, pero pasándonos el balón por detrás de la pierna de apoyo.

Finta con talón atrás: Similar al anterior regate en ejecución, pero más espectacular si cabe. Se consigue en una posición estática, pulsando L2 a la vez que efectuamos una media luna superior o inferior hacia la derecha con el analógico derecho, para seguidamente marcar el analógico izquierdo hacia arriba o abajo -contrariamente a la dirección que hayamos iniciado con el stick derecho-.

Rebote interior: Un regate muy efectivo, al estilo del mencionado cambio de ritmo, pero con un toque de calidad. Se ejecuta si, estando en posición estática o en carrera, mantenemos pulsado L2 y seguidamente dirigimos el analógico derecho a la izquierda y el stick izquierdo hacia la derecha. Podemos cambiar a una dirección diagonal en carrera si inclinamos de esa forma el analógico izquierdo en el último paso mencionado.

FINGIR CAÍDA

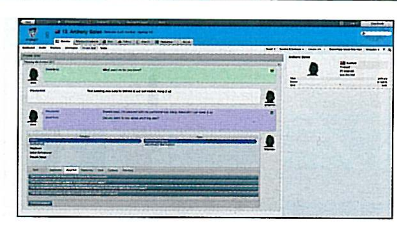
A pesar de ser un movimiento deplorable, en el fútbol es habitual ver a jugadores dejándose caer al mínimo contacto sufrido para engañar al árbitro y provocar faltas peligrosas o incluso penaltis. Hecha la ley, hecha la trampa. Por lo que PES 2012, en un alarde de verosimilitud, nos permite fingir caídas con las posibilidad de ser pitadas como falta, o en caso de ser detectados como impostores, recibir una tarjeta amarilla. Para ello, tan solo tenemos que presionar ambos sticks analógicos y L2 + L1 simultáneamente.

Como el mejor actor:
- Procura aprovechar los momentos en los que te presiona un defensor rival.
- Tírate sobre todo si, en una disputa en carrera, el jugador contrario te empieza a agarrar de la camiseta.

Ruleta: ¿Quién no conoce la popular ruleta de Zinedine Zidane? Podemos imitarla en PES 2012 si mantenemos presionado L2 y efectuamos un semicírculo en cualquier dirección con el analógico derecho.

Elástica: Uno de los regates más espectaculares de ver y más difíciles de realizar en el fútbol real. Se consigue manteniendo pulsado L2 y seguidamente dirigiendo el analógico derecho diagonalmente hacia delante y abajo, y el analógico izquierdo hacia delante y arriba (o al revés para ejecutarla inversamente).

Arcoíris: Tan bonito como su propio nombre indica. Podemos elevar el balón desde atrás hacia delante de nuestra posición con un genial movimiento presionando L2 y dos veces R3, es decir, presionando el analógico derecho. Se trata de un regate casi imposible de defender.



área. Ten en cuenta el físico de tu jugador y la calidad del rival, que puede regatearte con facilidad.

ENTRADAS
Ya lo hemos comentado en las instrucciones de equipo, escoge la intensidad en función del juego que quieras desarrollar.

MARCAJE
Zonal o al hombre. Si tienes a un especialista defensivo en tu equipo, te puede interesar que marque a uno de los hombres más destacados del rival.

MARCAR DE CERCA
Si lo seleccionas, tu jugador perseguirá de cerca a su marca durante todo el partido. Piensa que, para hacerlo, deberá tener un buen físico.

ESTILO DE PASE
Lo mismo que con la mentalidad, te sugerimos que tu equipo entero se amolde a un único sistema de pase. En todo caso, te puede interesar variarlo en casos concretos. Si juegas al toque pero tienes un central con una gran salida de balón (Piqué), puedes pedirle que busque como opción la salida en largo para dar alternativas a tu equipo en ataque.

CORRER DESDE ATRÁS
Marca esta casilla si quieres que tu jugador (generalmente defensas y centrocampistas) abandone su posición y se sume al ataque.

CORRER CON EL BALÓN
Te recomendamos que marques esta opción solo para jugadores hábiles con el balón en los pies. En todo caso, de nuevo es un marcador que está relacionado con el estilo de juego: si quieres un equipo que juegue en corto y con mucha velocidad, di a tus jugadores que no corran con el balón en los pies.

TIROS LEJANOS
Es una opción interesante para casos puntuales. Nos explicamos. Márcalo en los centrales si les vas a mandar a rematar córners, de esta manera si les llega el balón fuera del área buscarán puerta rápido y no concederán contragolpes. También te interesa pedir que intenten tiros desde lejos a tus centrocampistas y delanteros siempre que tengan un valor superior a 12.

PASES EN PROFUNDIDAD
Señala esta opción si tienes buenos pasadores en el equipo y quieres que hagan desplazamientos en largo. Tener uno o dos jugadores con esta característica puede ser una buena combinación si el estilo general del equipo es de pase corto.

CENTRAR
Esta opción no deberemos tocarla en exceso si ya hemos asignado una posición a nuestro hombre de banda que le deje claras sus opciones ante el arco rival. En definitiva, si pedimos centros, nuestro hombre buscará la banda, si le decimos que no centre nunca, optará por hacer diagonales.

CENTRAR DESDE
Esta opción es interesante para laterales y centrocampistas. Variará en función de nuestro estilo de juego, pero si queréis hacer un fútbol de ataque, los extremos deberían centrar desde la línea de fondo y los laterales desde atrás. Mientras que si preferís ser más conservadores, deberéis centrar desde atrás con los extremos y no hacerlo con los laterales.

CENTRAR HACIA
Como en las órdenes de equipo, indicaremos hacia que palo queremos que centre nuestro jugador. Más útil que la orden general, nos permite personalizar los centros en función de la posición de nuestros delanteros.

JUEGO ABIERTO
Aunque la traducción no sea la más adecuada, se refiere a las instrucciones que damos a nuestros jugadores en lo respectivo a moverse por la zona de las bandas. Podemos indicarles que se peguen a la línea de cal, que tracen diagonales en sus desmarques o que, si juegan por el centro, se dejen caer a bandas de vez en cuando.

AGUANTAR EL BALÓN
Esta instrucción es muy útil tanto para delanteros de nuestra plantilla que tenemos marcados como hombre objetivo (nos ayudará a mantener la bola en ataque para dar tiempo a los compañeros a unirse) como para los cerebros del equipo, que necesiten tener el balón en los pies para encontrar el pase adecuado en el momento justo.

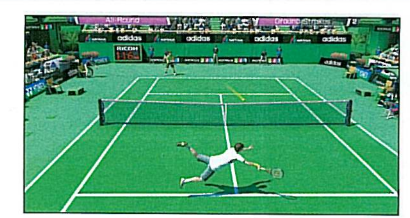
MENTALIDAD

Antes de pasar a analizar algunas de las tácticas que te proponemos para *Football Manager*, hay un último aspecto que necesitas conocer para colocar a tus jugadores en el campo. Hemos visto los diferentes roles que cada futbolista puede tomar en función de sus habilidad y su posición en el campo. Ahora vamos a ver otro aspecto que determinará su comportamiento en el mismo. Hablamos de la mentalidad, un parámetro que aparece a la derecha de la posición que le hemos asignado en el mapa táctico y que tiene tres opciones (defensa, apoyo, ataque) que estarán disponibles en función del rol que hayamos asignado.

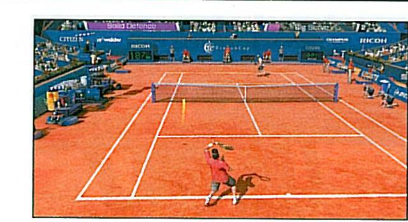
DEFENSA
Su obligación es limitar las subidas al ataque y evitan correr con el balón. Son los jugadores que vamos a designar para ofrecer cobertura al resto del equipo cuando el rival tiene la pelota. En un 4-4-2 estándar, la mejor opción es utilizarlos en los dos centrales y un centrocampistas, generalmente el que hayamos escogido para labores defensivas.

APOYO
El término medio en cuanto a la mentalidad. Buscarán a sus compañeros de ataque, aunque sin volverse locos, y echarán una mano en defensa siempre que puedan, aunque no será su prioridad. En un 4-4-2 estándar, podemos utilizar jugadores de apoyo en los laterales (a no ser que queramos utilizar un carrilero, al que pondríamos mentalidad de ataque), uno de los dos centrocampistas centrales (para no dejar desguarnecida nuestra defensa) y uno de los delanteros, que ayudaría de esta manera al centro del campo a acumular más hombres para la creación bajando hasta el medio del campo en un intento de buscar la superioridad en dicha zona.

ATAQUE
Con esta mentalidad el jugador va a ir de cabeza a por la portería rival, no se lo pensará mucho en correr con el balón en los pies e intentará presionar a los defensas rivales siempre que tenga oportunidad. En un 4-4-2 estándar, es la mejor opción para uno de los dos delanteros y los dos centrocampistas que vamos a utilizar por bandas.







los mismos en los años 2006 y 2007. Además, posee 9 torneos WTA en total y 1 torneo ITF, Kuzñetsova es actualmente la Nº 19 del ranking mundial. Como integrante del equipo ruso ha conquistado en tres ocasiones la Copa Federación participando en todas ellas en la final.

Laura Robson

Estilo de juego: **Táctico**
País: **Reino Unido**
Mano buena: **Zurda**
Descripción:
Laura Robson (Melbourne, Australia, 21 de enero de 1994) es una tenista británica de origen australiano. Ganó su primer torneo profesional en 2008 y actualmente es la número 137 del mundo. Su primera gran victoria fue en el campeonato junior femenino de Wimbledon de 2008, ganando en la final a la tailandesa Noppawan Lertcheewakarn en tres sets. Fue la primera británica en ganar dicho torneo desde Annabel Croft en 1984. La prensa inglesa la denominó la nueva maestra del tenis británico, siendo apodada la Reina de Wimbledon. Robson comenzó el 2010 haciendo pareja con su compatriota Andy Murray en la Copa Hopman 2010; formando el equipo del Reino Unido, ambos derrotaron a los combinados de Kazajistán, Alemania y Rusia, llegando a la final donde fueron derrotados por el equipo de España, formado por María José Martínez Sánchez y Tommy Robredo en un ajustado partido.

M. Sharapova

Estilo de juego: **Golpes poderosos**
País: **Rusia**
Mano buena: **Diestra**
Descripción:
María Yúrievna Sharapova es una jugadora de tenis profesional rusa nacida el 19 de abril de 1987 en Nyagan, Siberia, Rusia. Ganadora de tres títulos individuales de Grand Slam, Sharapova es la actual Nº 3 del ranking de la WTA. En 2004, con 17 años de edad, ganó su primer Grand Slam tras vencer en la final de Wimbledon a Serena Williams por 6-1, 6-4.
Dos años más tarde, en 2006, ganó su segundo al derrotar en la final del Abierto de Estados Unidos por 6-4, 6-4 a la belga y Nº 2 del mundo de entonces Justine Henin. En 2008, ganó el primer Grand Slam del año tras vencer en la final del Abierto de Australia por 7-5, 6-3 a la serbia Ana Ivanovic.
Solo le falta ganar Roland Garros, el único Grand Slam que aún no ha conseguido ganar.

Venus Williams

Estilo de juego: **Buen servicio**
País: **Estados Unidos**
Mano buena: **Diestra**
Descripción:
Venus Ebone Starr Williams Price es una jugadora de tenis profesional estadounidense nacida el 17 de junio de 1980 en Lynwood, California, Estados Unidos. Es la hermana mayor de la también campeona Serena Williams. Pentacampeona de Wimbledon y doble campeona del US Open, Venus ha ganado 43 torneos de la WTA (7 de Grand Slam). El 25 de febrero de 2002 se convirtió en la primera jugadora afroamericana en ser Nº 1 del ranking mundial de la WTA. Actualmente es la Nº 133.

C. Wozniacki

Estilo de juego: **Completo**
País: **Dinamarca**
Mano buena: **Diestra**
Descripción:
Es una jugadora de tenis profesional danesa, nacida el 11 de julio de 1990 en Odense, Dinamarca y actualmente la Nº 4 del mundo de acuerdo al ranking de la WTA. En el 2009 llegó a la final del US Open, perdiendo contra la belga Kim Clijsters. Wozniacki tiene un juego ortodoxo y es muy prolija en sus golpes.

Sus empuñaduras son muy clásicas. Sus golpes son muy parejos desde el fondo de la cancha, cambia muy bien las direcciones de la pelota (una de las cosas más difíciles en el tenis) haciendo jugar a sus rivales de lado a lado. Impacta la bola muy limpio desde los lados, tanto su drive como su revés, juega con poca carga de top los dos golpes y la pelota lleva algo de rotación hacia adelante. Justamente, eso es lo que mejor hace. Juega cerca de la línea por momentos, pero en ciertas definiciones le falta estar cerca del pique para poder acelerar el juego.

LEYENDAS

Boris Becker

Estilo de juego: **Completo**
País: **Alemania**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Boris Franz Becker es un ex jugador alemán de tenis. Nació el 22 de noviembre de 1967 en Leimen, Alemania. Becker es famoso en todo el mundo por ser uno de los mejores jugadores profesionales de tenis de todos los tiempos. En su amplia carrera de 15 años de duración, ganó 49 títulos, incluidos seis Grand Slams. En 1985 se convirtió en el jugador más joven de la historia en ganar un título de singles en Wimbledon y volvió a ganar este evento en 1986 y 1989.

Asimismo, también obtuvo una medalla de oro en los Juegos Olímpicos de Barcelona en 1992. En la actualidad, lleva varios años jugando a póquer y se ha convertido en un rostro habitual de la escena en vivo.

Jim Courier

Estilo de juego: **Golpes poderosos**
País: **Estados Unidos**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Jim Courier (nacido el 17 de agosto de 1970 en Sanford, Florida) fue número uno del mundo en 1992. Ha ganado dos veces Roland Garros y el Australian Open y, en España, también es conocido por perder una épica final del Abierto de París contra Sergi Bruguera.

Retirado en 2000, Courier sigue jugando en circuitos de veteranos. Además, ha sido comentarista de partidos para diferentes cadenas estadounidenses como la ABC o la TNT, entre otras.
Ha fundado en Nueva York una empresa de eventos deportivos y una organización benéfica para promocionar el tenis en los jóvenes en su Florida natal.
Asimismo, fue producto de la prestigiosísima academia de

DEFENDIENDO:

Encajar la menor cantidad de goles posible se antoja como fundamental para ganar los partidos. Convierte a tu equipo en un muro infranqueable sin fisura alguna.







MANTENER LAS DISTANCIAS

Sin duda alguna, en el fútbol existen muy diversas formas de defender a un contrario. Como en todo buen título deportivo que se precie, PES 2012 nos obligará a defender con cabeza si no queremos ser superados fácilmente por los contrarios. Una de las mejores formas de hacerlo es manteniendo una distancia adecuada frente al jugador con la posesión del balón, esperando sabiamente el momento adecuado para realizar la entrada. Esto se consigue presionando simultáneamente R2 + X para guardar una distancia y esperar el error del rival sin ser superados. Cuando encontremos el momento idóneo, tan sólo tendremos que soltar R2 para que nuestro jugador se acerque y entre al rival. Si lo hacemos en los momentos adecuados, conseguiremos arrebatarle la pelota con éxito.

PRESIÓN Y ENTRADAS

La forma más sencilla de quitar el balón es presionando X (A en Xbox 360) dirigiendo a nuestro defensa en la dirección en la que se ubica el contrincante. Esta es una forma muy básica de defender, pero a la vez muy útil, ya que será la IA quien automáticamente se encargue de meter la pierna en el momento que ella considere preciso.

Sin embargo, hay ciertas jugadas en las que, por pocos metros, observamos que el futbolista contrario que posee el balón va a superarnos principalmente por velocidad. En estos casos podemos optar por presionar círculo (o B en Xbox 360) justo cuando estemos a la altura del rival, ya que, de esta forma, ejecutaremos una entrada a ras de suelo con las piernas por delante (también llamado 'tackling' del inglés). De todas formas, conviene tener mucho cuidado en este tipo de acciones, ya que una entrada a destiempo puede costarnos la tarjeta amarilla, o incluso la roja.

SEGUNDO DEFENSOR

Cuando nos encontramos cara a cara con el jugador que tiene el balón y estemos en superioridad numérica, podemos optar por usar nuestra ventaja presionando cuadrado a la vez que presionamos con el jugador que controlamos para que un segundo futbolista cercano presione automáticamente e intente robar el balón al contrario. Esto no es recomendable si no disponemos de suficientes efectivos en defensa, ya que un regate exitoso del rival podría dejarle solo.

MANEJO DEL PORTERO

A pesar de que el guardameta se encarga de parar los disparos contrarios automáticamente, existen otras acciones del mismo de las que sí podemos ser partícipes. Con el balón en las manos podemos optar por sacar en largo presionando círculo -para despejar o buscar una contra- o bien, pasar en corto pulsando X para empezar la jugada desde la defensa en busca de triangulaciones.

Salida con el portero: Cuando el equipo contrario haya superado nuestra defensa y se encuentre con un futbolista solo encarando la portería, será el momento de salir con el portero para intentar tapar todos los huecos posibles. Para ello tan sólo hay que mantener pulsado triángulo tanto tiempo como sea necesario hasta llegar al futbolista con la posesión del balón.

Balón a los pies: Ya sea para dar un pase a un jugador concreto que requiera mayor precisión, o simplemente para vacilar al contrario, podemos tirarnos el balón a los pies del portero presionando R1. Eso sí, vigila que no haya futbolistas rivales cerca si no quieres hacer el mayor de los ridículos ante el contrincante dejándole solo por un error tuyo.

BALONES PARADOS

Tanto los córners como las faltas en nuestra contra son jugadas a balón parado con las que pueden hacernos más de una ocasión de gol. Para defenderlas correctamente, procura fijarte en la X marcada en el terreno cuando el balón se encuentre en el aire, ya que esta señal te indicará hacia donde descenderá el esférico, pudiéndote anticipar a la caída y despejar de cabeza.

Faltas al borde del área: Uno de los mejores trucos que existen para evitar encajar un gol en las faltas cercanas al área es posicionar manualmente uno de nuestros futbolistas justo al lado del palo de la portería contrario a la ubicación del portero; esto es, normalmente, justo detrás de la barrera, pero en la línea de gol.

Saques de esquina en contra: Al igual que ocurre con los córneres a favor, uno en nuestra contra puede ser susceptible de acabar en gol. Nos conviene estar pendientes de ambos palos y no dejar a ningún futbolista rival desmarcado.

Utiliza L1 para cambiar entre los distintos defensas del área, y procura controlar al que sea más alto y esté libre de marca (que no esté en ninguno de los postes). Fíjate entonces hacia donde se dirige el saque del rival y recuerda que la trayectoria prevista del balón se marca con una X en el césped (donde vaya a botar). Procura entonces anticiparte a la trayectoria y despejar antes de que remate el delantero contrario.

Saques de puerta: Puedes obligar al contrario a sacar en largo con el portero si presionas bien arriba en los saques de puerta. Anticípate a los posibles saques en corto para agobiarle desde el inicio.

BARRERA

En algunas faltas en contra, sobre todo las que se producen cerca de nuestro área, el número de jugadores en la barrera puede parecernos escaso. Para paliar esto, el juego nos permite añadir o quitar hasta dos futbolistas de la barrera situada por defecto. Esto se consigue mantiendo pulsado R2 para posicionarnos en el lado derecho de la barrera, o bien presionando L2 para ubicarnos en el lado izquierdo.

Tapa todos los huecos
- En las faltas cercanas, procura no dejar ningún espacio por el lado que no cubre el portero.
- No te excedas al añadir jugadores a la barrera, ya que podrías dejar muchos jugadores desmarcados.
- En faltas desde lejos, no suele ser necesario que aumentes la barrera. Déjala como venga por defecto.

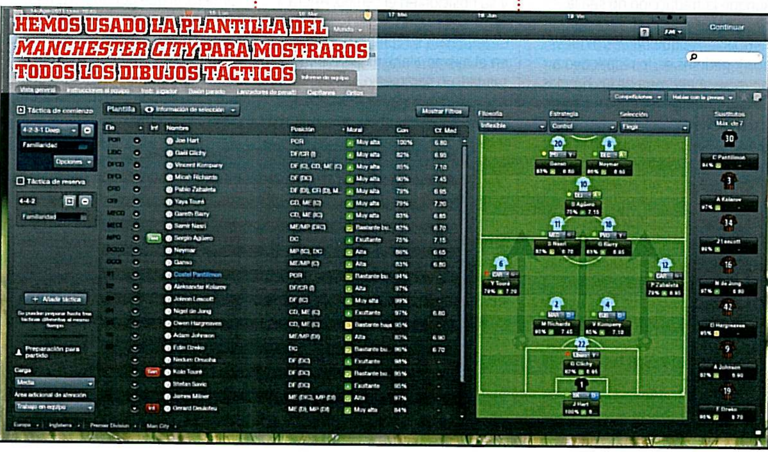
DIBUJOS TÁCTICOS:

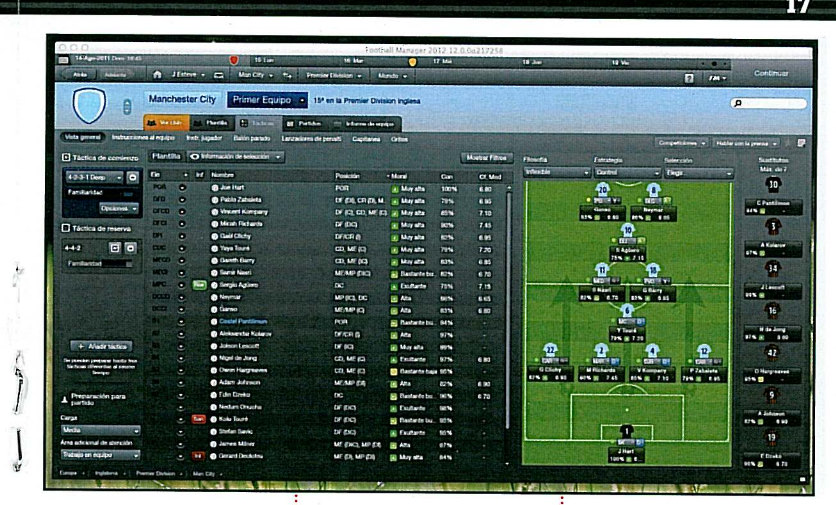
Ahora sí, ha llegado el momento de ver cuáles son los dibujos que nos pueden llevar a la gloria en Football Manager. Vamos con los más sencillos.

3-5-2

El 3-5-2 es una táctica versátil que permite juntar un gran número de jugadores en defensa si os enfrentáis a equipos que tengan mucha calidad, pero que también hace posible reunir a jugadores en el centro del campo y el ataque gracias a los laterales. Estos pierden poder ofensivo al tener que estar pendientes de los centrocampistas contrarios. Pese a todo, si los laterales rivales no se suman al ataque, nos va a permitir controlar a los delanteros y a la zona de creación.

Posiciones de los jugadores: Portero en rol de portero y mentalidad defensiva; un defensa escoba como líbero y mentalidad de apoyo con dos defensas centrales por delante y mentalidad defensiva; dos carrileros con mentalidad de apoyo, dos centrocampistas con diferentes mentalidades: apoyo y defensa, un organizador adelantado con mentalidad ofensiva; un segundo delantero con mentalidad de apoyo y un ariete ofensivo.





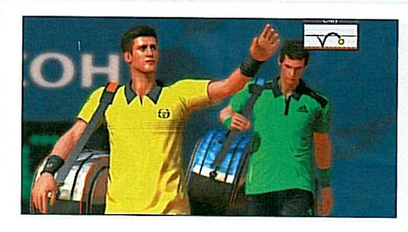
4-4-2 ROMBO

Se trata de una táctica muy popular a la par que arriesgada en el fútbol moderno en el que pocos entrenadores se atreven a dejar a un centrocampista de creación (otros equipos prefieren utilizarlo como pivote defensivo) aislado y cerca de la defensa. Carlo Ancelotti es uno de los exponentes actuales así como lo fue el Real Madrid de Jorge Valdano en el 94 y el 95.

En ambos casos hablamos de equipos que se han erigido como grandes ejemplos en sus respectivas épocas temporales. Admite variaciones de posición en sus centrocampistas más allá del rombo clásico, adelantando o retrasando la posición de jugador que actúa como mediocentro.

En este esquema, la figura del mediapunta es mucho más que relevante, ya que acostumbra a ser el jugador con mayor libertad creativa y de movimientos del equipo dentro del campo. A pesar de todo, como ya hemos comentado, es un equipo que puede sufrir contra formaciones que junten a muchos jugadores de ataque entre líneas. Por ello, la mejor manera de evitarlo es jugando por el centro y explotando el mínimo posible el ancho del campo.

Posiciones de los jugadores: Portero en rol de portero y mentalidad defensiva; dos laterales (si tenemos uno con capacidades ofensivas lo podemos utilizar de carrilero al ser un equipo sin jugadores de banda) con mentalidad de apoyo, dos defensas centrales con mentalidad defensiva; un organizador defensivo con mentalidad de apoyo, un centrocampista con mentalidad de ataque, un centrocampista recuperador con mentalidad defensiva, un organizador adelantado con mentalidad ofensiva; un segundo delantero con mentalidad de apoyo y un delantero avanzado con mentalidad ofensiva.





Nick Bollettieri en Florida, de la que han salido cracks como Sampras, las hermanas Williams, Mónica Seles, Maria Sharapova, Anna Kournikova, André Agassi, Martina Hingis, Jennifer Capriati, Marcelo Ríos o Mark Philippoussis.

Stefan Edberg

Estilo de juego: **Servicio y volea**
País: **Suecia**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Stefan Edberg (nacido el 19 de enero de 1966) es un ex tenista sueco ganador dos veces de Wimbledon, dos del US Open, dos del Australian Open y llegó a ser número uno del mundo. Además, destacó por su extraordinario juego de saque y volea y por su caballerosidad en las canchas. Y, sobre todo, por sus apasionantes duelos con el alemán Boris Becker. Tras su retirada, en 1996, Stefan Edberg fundó junto a su compatriota y gran tenista Mats Wilander una escuela de tenis en la localidad sueca de Vaxjö, ciudad natal de Wilander y de la esposa de Edberg. Además de ser embajador mundial de Adidas, también tiene negocios inmobiliarios en esa ciudad y participa en una sociedad de inversiones.

Patrick Rafter

Estilo de juego: **Volea agresiva**
País: **Australia**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Patrick Rafter nació el 28 de diciembre de 1972 en Mount Isa, Australia. Además de haber ocupado el primer puesto del ranking mundial (solamente por una semana), es recordado por haber ganado dos veces el US Open y por haber alcanzado la final de Wimbledon.

Patrick se caracterizó por su juego agresivo, su saque y su volea. Y se ha convertido en toda una leyenda por poseer un total de 22 títulos, de los cuales 12 los obtuvo como singlista (2 Grands Slams, 2 Master Series, 7 ATP Tours y 1 Challengers) y 10 como doblista (1 Grand Slam, 2 Masters Series y 7 ATP Tours).

MÁS JUGADORES

Además del impresionante plantel de 22 jugadores que tendremos disponible desde el principio, tendremos la oportunidad de desbloquear a dos tenistas adicionales que comienzan ocultos. Para desbloquear al personaje conocido como Duke, completa el modo Arcade a un jugador en cualquier nivel de dificultad con un personaje masculino sin perder un juego. Así, en vez de disputar un partido de exhibición al final de esta modalidad, se mostrará un mensaje anunciando un partido especial en el que te enfrentarás a él. Derrótalo para desbloquearlo como personaje jugable. Por su parte, para obtener a King debes ganar el modo torneo con Duke sin perder ni un solo juego ni reiniciar el partido, después de la final de Wimbledon jugarás contra él. Una vez vencido estará disponible en el menú de selección de jugadores.

APLICACIONES VITA:

Una de las más gratas sorpresas de esta versión portátil. Aprovecha todas las capacidades de tu PlayStation Vita con nuevas opciones y revolucionarias formas de jugar.

Como principal novedad en la edición de *Virtua Tennis 4* para la portátil PS Vita de Sony, además de los controles mediante la pantalla táctil, nos encontramos con el menú Aplicaciones VT en la interfaz principal.

Esta opción se compone de cuatro modalidades nuevas que aprovechan las funciones únicas del sistema PlayStation Vita. A continuación, os desgranamos cada una de ellas para que les saquéis el máximo provecho.

PARTIDO RV
Esta nueva aplicación es uno de los más espectaculares añadidos de la versión de PS Vita, pues ni más ni menos que nos permite disfrutar de un partido desde la perspectiva subjetiva de un jugador, es decir, en primera persona. Tras elegir a nuestro tenista y al que será nuestro rival, tendremos que usar los botones de dirección (analógico o cruceta) para movernos por la cancha y los botones del pad convencional (no se podrá usar la pantalla táctil) para ejecutar los distintos golpes.

POSIBILIDADES

Gracias a las capacidades de la nueva consola, se abre ante nosotros un completo abanico de posibilidades para disfrutar del tenis virtual como nunca lo habíamos hecho. De esta forma, *Virtua Tennis* se convierte en el primer juego de este deporte que nos permite meternos en la piel de un tenista profesional y vivir los más intensos partidos desde una perspectiva subjetiva. Asimismo, los desarrolladores de Sega han tenido la genial idea de aprovechar la cámara trasera para dejarnos tomar fotografías a los grandes del tenis mundial, e incluso, gracias a las animaciones programadas, tomar imágenes en las que parezca que disputamos un partido con las máximas estrellas de este deporte. Además, ¡podrás plasmar tu imagen en el jugador que crees para el Campeonato Mundial!

No obstante, la novedad aquí es que podremos inclinar la PS Vita durante el partido para cambiar el punto de vista del jugador, como si la consola fuera nuestros ojos. Pulsaremos el botón L cuando queramos restablecer la dirección de la cámara.

TOQUE VS
A pesar de que, al ser una versión para una portátil, no podremos jugar en la misma pantalla dos jugadores de la forma convencional, al menos sus desarrolladores han tenido la genial idea de introducir este interesante aditivo que nos permitirá jugar contra un amigo en la misma PS Vita, simplemente mediante la pantalla táctil.

Tras elegir a los dos tenistas que disputarán el encuentro, la pantalla se dividirá en dos, siendo la parte izquierda para el jugador 1 y la derecha para el usuario número 2. De esta forma, disputaremos el partido con una vista aérea, controlando ambos jugadores la partida mediante la pantalla táctil (no se podrá usar los botones de dirección ni tampoco el pad).

TÁCTICAS AVANZADAS:

Como en toda disputa protagonizada por dos equipos, el apartado táctico y estratégico marca la diferencia. Haz la alineación y explota al máximo a tus jugadores.

ALINEACIÓN
Antes de iniciar cualquier partido, tenemos la posibilidad de ajustar la alineación inicial de nuestro equipo, así como la formación que mejor se adapte a nuestra forma de jugar. Esta tarea es fundamental antes de cualquier encuentro y puede significar la diferencia entre un buen y un mal entrenador. Procura siempre asegurarte de que tanto tus jugadores de mayor calidad, como los que se encuentran en mejor estado físico, sean los que están alineados para jugar.

Decide el técnico: En primera instancia podemos elegir que automáticamente la IA elija la mejor alineación posible, basándose principalmente en parámetros como el estado de forma de los futbolistas y su posición preferida en el terreno de juego. Para ello seleccionaremos la opción inicial 'decide el entrenador' desde el menú de alineación.

Alineación manual: Para ajustar la alineación manualmente, seleccionaremos 'ajuste manual' y manejaremos el puntero intercambiando entre los jugadores ubicados en el campo con los mostrados en la lista lateral. Podemos arrastrar también con el puntero los iconos del campo para modificar ligeramente sus posiciones en una demarcación concreta.

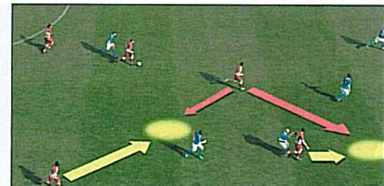
ESTADO DE FORMA

Es muy importante observar el estado de forma de nuestros jugadores antes de alinearlos. Para ello presionaremos R1 en el menú de alineación para que los iconos mostrados en el campo se tornen en flechas de colores, las cuales nos ayudarán a identificar los distintos estados de forma en los que se encuentran nuestros futbolistas. Éstas se clasifican por orden de intensidad de color, siendo morada la más baja y roja la más alta, así como por la indicación de la flecha: abajo el peor estado y arriba la mejor condición.

Requisito antes de iniciar
- Tómatelo como un ritual antes de comenzar los partidos. Míralo siempre.
- Un jugador de inferior calidad puede rendir mejor que muchos si está en flecha roja.

ESTRATEGIAS PREDEFINIDAS
Podemos seleccionar de entre seis tácticas prediseñadas que definirán la mentalidad y estilo de juego de nuestro equipo. Disponemos también de un total de cuatro huecos para configurar ese mismo número de tácticas diferentes. Éstas pueden ser cambiadas en pleno desarrollo del partido si previamente configuramos los controles de movimiento a un solo control direccional; es decir, al analógico izquierdo o a las flechas del pad. De esta forma, el sistema de control que quede libre será automáticamente utilizado para cambiar entre las distintas estrategias que hayamos preseleccionado.

Contraataques rápidos: Utilizado, entre otros, por equipos como el Real Madrid, este sistema de juego consiste en efectuar pases rápidos y directos hacia hombres de ataque inmediatamente después a robar el balón. Conviene tener jugadores rápidos y las bandas bien abiertas. Además, este sistema es recomendable utilizarlo siempre que no vayamos perdiendo.







Posesión: Al estilo del F.C Barcelona o la Selección Española, esta táctica consiste en tener paciencia y tocar el balón tantas veces como sean necesarias para llegar al área rival. Es conveniente jugar de esta forma siempre y cuando no vayamos perdiendo y, especialmente, cuando queramos mantener el resultado de ventaja que disponemos.

Defensa total: Se trata de una táctica solo recomendable en aquellos partidos en los que estemos obligados a mantener la portería a cero (por ejemplo, en una eliminatoria concreta) o en aquellos encuentros que disputemos contra equipos claramente superiores a nosotros en calidad. Es un tipo de estrategia muy utilizado en el Calcio (liga italiana). Equipos cuya fortaleza reside en una sólida defensa.

ACTIVAR TÁCTICAS

De la misma manera que usamos las flechas horizontales del control direccional para cambiar entre las distintas estrategias preselecionadas, podemos activar o desactivar dichas tácticas empleando las direcciones verticales de la cruceta; es decir, presionando arriba para activar o abajo para cancelar una estrategia concreta. Asimismo, podemos incrementar o disminuir el nivel de actitud ofensiva de nuestros futbolistas si mantenemos presionado L2 y, a la vez, presionamos arriba (para subirlo) o abajo (para bajarlo).

Elegir sabiamente:
- Usa estos simples controles para escoger en cada momento la táctica que más te conviene y apresúrate a desactivarla en cuanto veas que tu equipo no funciona.

Todos atacar: Seleccionando esta táctica volcaremos todas las demarcaciones hacia el ataque, ocasionando que la línea defensiva se quede a la altura del medio campo. Es una estrategia realmente útil cuando nos enfrentemos a equipos marcadamente inferiores en calidad a nosotros o bien cuando estemos por debajo en el marcador para intentar remontar.

Normal: Según comencemos los partidos y, especialmente aquellos que a priori son igualados, lo ideal es mantener este tipo de estrategia, ya que no está enfocada hacia el ataque desesperado, pero tampoco a mantener una actitud defensiva. Es un estado neutro y equilibrado, perfecto para los primeros compases del encuentro.

Balones largos a la contra: Cuando somos claramente un conjunto inferior en calidad al contrario, ésta es una buena táctica para mantener la solidez defensiva, pero también para optar a crear peligro con pases largos y directos al ataque.



4-4-2 CONVENCIONAL

Posiblemente la primera táctica que cualquier aficionado aprende cuando se interesa por el mundillo del fútbol. El 4-4-2 es una táctica que ofrece seguridad defensiva y un gran número de argumentos en ataque, ya sea combinando delanteros interiores con extremos o centrocampistas que se suman al ataque con facilidad. Un buen ejemplo de equipos que ponen en práctica esta táctica podrían ser el Inter de Milán de Mancini, es la formación clásica de Brasil o el esquema con que Inglaterra ganó el mundial disputado en el año 1966. Aunque originalmente se concibió como una táctica eminentemente defensiva.

En el área de creación, es importante tener un tipo encargado de labores de contención mientras le decimos al segundo centrocampista que se sume al ataque siempre que pueda y más si tiene buenos números de tiros lejanos. En lo referente a los delanteros, una opción más que válida es tener un referente arriba que aguante el balón mientras el equipo suma efectivos y un segundo delantero que sepa aprovechar los espacios que le crea el primero.

Posiciones de los jugadores: Portero en rol de portero y mentalidad defensiva; dos laterales con mentalidad de apoyo, un defensa central con mentalidad defensiva, un defensa con toque con mentalidad defensiva; un pivote defensivo con mentalidad defensiva, un pivote organizador con mentalidad de ataque, dos delanteros interiores (o dos extremos, piensa en tu plantilla para encontrar los más adecuados) con mentalidad ofensiva; un segundo delantero con mentalidad de apoyo y un hombre objetivo con mentalidad ofensiva.

4-5-1

Una de las tácticas que más fuerte pegó a finales de los noventa y principios del nuevo siglo. El 4-5-1, también conocido como 4-2-3-1, es una variante que nos permite inundar el centro del campo de jugadores para dominar al rival y dar libertad a los más ofensivos para atacar.

El único hombre de ataque lo podemos utilizar de varias maneras. Desde un hombre objetivo que fije a los centrales y aguante el balón mientras el resto del equipo se suma al ataque, hasta un delantero completo que ayude al centro del campo a tener, aún más, superioridad en la medular y pueda aparecer desde atrás para sorprender. Si utilizamos a un mediapunta como enganche, podemos volver locos a las defensas rivales si conseguimos fluidez y movimiento entre líneas.

Es una táctica que utilizó Javier Clemente en la Roja pero también es un dibujo, con diferentes instrucciones sobre los jugadores, que utiliza Mourinho en el Madrid. Vamos a coger de éste, su presión y recuperación. En las instrucciones de equipo deberemos poner entradas duras y seguimiento por todo el campo.

Posiciones de los jugadores: Portero en rol de portero y mentalidad defensiva; dos laterales con mentalidad de apoyo, un defensa central con mentalidad defensiva, un marcador clásico con mentalidad defensiva; un pivote defensivo con mentalidad defensiva, un organizador con mentalidad de apoyo, dos delanteros interiores (o dos extremos, piensa en tu plantilla para encontrar los más adecuados en esta ocasión) con mentalidad ofensiva; un enganche con mentalidad de apoyo y un delantero completo con mentalidad ofensiva.





MINIJUEGOS:

Toda la diversión del título no se limita a disputar los emocionantes partidos. Descubre el funcionamiento de los entretenidos minijuegos y no querrás parar de jugar.

CÁMARA VT

Como forma de aprovechar aún más si cabe las posibilidades de PS Vita, Sega nos permite tomarnos una foto, mediante la cámara trasera, con cualquier jugador del elenco que tengamos disponible.

Esta sencilla aplicación funciona seleccionando al tenista que queramos fotografiar y después apuntando con la cámara a la posición de nuestro entorno donde queramos que se ubique el mencionado deportista. Con tan solo presionar la pantalla táctil dentro del recuadro enfocado, posicionaremos la figura virtual del tenista, que además reproducirá en bucle una animación que podremos detener en el momento que más nos guste.

Con los botones L y R podremos rotar al jugador para seleccionar la perspectiva del mismo que más nos satisfaga, así como cambiar el filtro (noche, clásico, normal, etc.) presionando el botón cuadrado, o bien cambiar la animación activada con el botón círculo. Una vez tengamos la imagen exacta que deseemos, entonces solo tendremos que pulsar el icono de la cámara en la pantalla táctil para capturar la fotografía.

MÁS DIVERSIÓN

Una de las características que más gusta a los fans de la saga *Virtua Tennis* es, sin duda, la diversión añadida que brindan los adictivos minijuegos. El juego cuenta con un total de ocho de estas entretenidas modalidades que te explicaremos en detalle en la siguiente sección, pero, por si fuera poco, los usuarios de esta versión de PS Vita podrán disfrutar también en exclusiva de un minijuego inédito en la franquicia, titulado 'Mueve el barco', que nos mantendrá enganchado aún más horas si cabe para intentar obtener la máxima puntuación. Como te explicamos a continuación, para vencer en este minijuego tendrás que dominar magistralmente el uso del sensor SisAxis (girocopio y acelerómetro) para alcanzar las dianas más alejadas en el lateral.

MUEVE EL BARCO

Este entretenido minijuego está incluido en el apartado de aplicaciones de PS Vita porque es el único que utiliza una característica especial del sistema portátil más allá de la pantalla táctil. Tras seleccionar a nuestro tenista, nuestro objetivo será romper tantas dianas como podamos de un barco que podremos inclinar a nuestra voluntad mediante el sensor de movimiento de la consola.

Cuando destruyamos los objetivos de color rojo (se activarán de este color las dianas laterales tras un lapso de tiempo) se restablecerán las demás dianas del barco y podremos seguir sumando más puntos. Disponemos de sesenta segundos, por lo que deberemos apresurarnos e intentar inclinar el sistema PS Vita adecuadamente para golpear las dianas más alejadas en los laterales. Pulsando el botón L restableceremos la posición original del barco (algo muy efectivo cuando dispongamos de nuevo de todas las dianas para romper).

La saga *Virtua Tennis* se caracteriza por ser arcade, más allá de por su jugabilidad, por la gran variedad de minijuegos que siempre incorpora y que, sin duda, otorgan una gran variedad de experiencias que aumentan enormemente su diversión. Son uno de los elementos distintivos de la serie y realmente son adictivos, ya que se componen además de distintos niveles que aumentan enormemente la profundidad de los mismos. A continuación, te explicamos brevemente el funcionamiento de todos ellos.

TIRO AL PLATO

Este minijuego consiste en devolver una serie de bolas que te irán lanzando máquinas automáticas de entrenamiento, con el único objetivo de romper tantos platos como te sea posible con el golpeo, los cuales irán deslizándose a un ritmo constante de lado a lado.

La mejor táctica aquí es adelantarte a mitad de cancha para devolver las pelotas lo más rápido posible y, siempre que puedas, romper los platos rojos para que vuelvan a aparecer los platos que ya has destruido. Conviene usar siempre que puedas el Drive y también las boleas. En los niveles más avanzados intenta siempre romper los platos dorados para conseguir puntos extra antes de reiniciar la serie.

GOLPE MAESTRO

Se trata de un minijuego perfecto para practicar y dominar el saque, por eso es conveniente que el jugador que elijamos utilice algunas de las tácticas que priorizan la mencionada faceta del juego. Deberemos marcar gol en una portería ubicada al otro lado de la red y custodiada progresivamente por una barrera mejor armada.

Por tanto, la prioridad aquí será intentar sacar con la barra de potencia al máximo, ya que, si lo conseguimos, no tendremos que preocuparnos por la dirección del lanzamiento siempre que este vaya a puerta, debido a que la fuerza del golpeo traspasará a los defensores de la barrera con fondo blanco y también al portero. Sin embargo, en el quinto o último nivel nos toparemos con defensores de color negro, los cuales serán inmunes a nuestros lanzamientos por muy potentes que sean. En este caso, y siempre que no logremos lanzar con la barra de potencia en lo más alto, no nos quedará otra que elegir bien la dirección del golpeo para colocarla con precisión en el fondo de las mallas.

CONSIGUE LOS HUEVOS

El estilo de juego que más nos convendrá en este minijuego será el de 'Carrera rápida', ya que en él deberemos coger del suelo una serie de huevos esparcidos por la cancha lo antes posible, para después devolver a los pollitos que aparecerán con sus respectivas madres. El problema estará en que, mientras tanto, dos cañones de bolas nos irán lanzando paulatinamente pelotas, desde el otro lado, que pueden aplastar a los pequeños animales aunque a nosotros no nos afecten.

La clave en este minijuego es mantener la calma y no devolver

MULTIJUGADOR:

El fútbol es un deporte hecho por y para disfrutarlo en compañía. Aquí tenéis las directrices fundamentales que os servirán para exprimir a fondo el aspecto social.



MODALIDADES ONLINE

Como no podía ser de otra manera, en PES 2012 disponemos de una gran cantidad de opciones multijugador, ya sea a través de nuestra misma consola o mediante conexión a internet, las cuales nos asegurarán incalculables horas de juego, otorgando una vida al producto prácticamente infinita. La mayoría de modos de juego disponibles sin conexión están también habilitados para su disfrute online, permitiéndonos compartir la experiencia con hasta otros 19 jugadores simultáneos. Veamos cuáles son:

Liga Master en línea: Desde la edición del año pasado, el modo de juego por excelencia de la saga puede disputarse también a través de la red. Para acceder, puedes hacerlo desde la pantalla principal de la modalidad 'En Línea', o bien directamente desde el menú 'Football Life' ubicado en la interfaz principal.

La principal diferencia respecto a la Liga Máster de siempre es, por supuesto, que tendrás que enfrentarte a otros usuarios para alzarte con los títulos. También podrás ver que el valor del los jugadores fluctuará en función de la demanda que generen los demás usuarios. Tendrás que estar al tanto de la evolución del mercado y esperar al mejor momento para intentar los fichajes que te interesen. Para crear tu equipo ideal deberás, por tanto, jugar con con cabeza, aprovechar tus oportunidades y vencer a tantos rivales como puedas. Recuerda también que en la Liga Master en línea los progresos se guardarán automáticamente.

Comunidad en línea: Al igual que puedes crear una comunidad de jugadores en tu misma consola para disputar partidos offline con tus amigos, también tendrás la posibilidad de crear o unirte a otras a través de Internet. Cada comunidad dispone de una capacidad de hasta 100 perfiles de usuario, además de que podrán disputarse partidos entre las distintas comunidades. Puedes acceder a esta modalidad a través del menú 'En Línea' o directo desde la opción 'Comunidad' de la interfaz principal.

MYPES

Se trata de un nuevo servicio que se estrena con la presente edición y que permitirá la integración del título con Facebook, permitiendo subir estadísticas, compararlas con las de nuestros amigos, organizar ligas o grupos y escalar en el ranking para ganar recompensas especiales. Para poder acceder a la aplicación myPES, primero deberás descargar la actualización gratuita y acceder a la funcionalidad correspondiente en el menú de Configuración Personal del Usuario de myPES.

Recompensa de lealtad

- Las cuentas beta se reiniciarán para el lanzamiento de la versión final de MyPES.
- Todos los usuarios que accedieron a la versión beta recibirán un logro especial de myPES cuando empiece la versión final.

Campeonato en línea: Aunque los más prestigiosos torneos como la Champions League o la Copa Libertadores no pueden disputarse como tal a través de internet, podemos crear o unirnos a campeonatos ya existentes que emulen a estos grandes trofeos o, por qué no, que incluso los superen. Esta opción está disponible desde el menú 'En Línea' y también seleccionando 'Liga/Copa' desde la pantalla principal.

Partida rápida en línea: A modo de los tradicionales partidos de exhibición, podemos encontrar rivales rápidamente para disputar partidos únicos que cuenten para la clasificación (si seleccionamos previamente 'ranking') o simplemente para divertirnos (si escogemos 'amistoso').

CLASIFICACIÓN Y RANKING

Similar al sistema utilizado en las anteriores entregas, en PES 2012 las partidas online siguen un ranking separado en general, semanal y dividido en divisiones que se rige a raíz de la llamada 'Valoración' de cada jugador. Este apartado cuenta con un rango estipulado desde el 1 hasta el 1000. Se lo incrementaremos o disminuiremos a medida que ganemos o perdamos partidos. A su vez, esta computación servirá para que el 'matchmaking' nos asigne contrincantes de un nivel equilibrado al nuestro.

FRASES HECHAS

Una de las facetas más divertidas de los partidos a través de internet es la posibilidad de mandar frases prediseñadas para cada uno de los lances que se dan en el fútbol. Podemos escoger lo que decir cuando marcamos o encajamos un gol, cuando fallamos una ocasión y cuando se producen situaciones distintas como faltas o fueras de juego. Para comunicarlas, tan sólo tienes que presionar L1 y uno de los cuatro botones estándar para elegir, siempre tras acabar una jugada. Para cambiarlos, dirígete al menú de 'Opciones en línea' y podrás elegir también las frases predeterminadas para las salas de charla.

Libertad de expresión

- Puedes reescribir manualmente las frases prediseñadas para las salas de charla. ¡Respeta a los demás!

ABANDONOS

En un esfuerzo de Konami por ofrecer la mejor experiencia online posible, la compañía castigará severamente a aquellos que abandonen un partido antes de su finalización. Por tanto, bloqueará de determinadas competiciones en línea las cuentas de los infractores. Asimismo, esta clase de jugadores quedará poco a poco catalogada por las opiniones de los demás usuarios, obligándoles a poder enfrentarse únicamente entre ellos.

VESTÍBULOS

La mejor forma para buscar contrarios adecuados a ti es entrar en los diferentes vestíbulos a tu disposición. Escoge de la lista el servidor de tu país y charla con los demás usuarios conectados.



ARSENE WENGER

Junto a Guardiola, Wenger es uno de los entrenadores europeos más respetados por su apuesta por un fútbol preciosista pero que le ha valido para ganar un gran número de títulos. También es posiblemente uno de los entrenadores que más tiempo ha aguantado en un banquillo, ya que lleva al cargo del Arsenal de Londres desde el 30 de septiembre de 1996.

A pesar de que el su equipo pasa horas bajas en los últimos tiempos, más aún este año después de la marcha de Cesc Fábregas (F.C.Barcelona) y Samir Nasri (Manchester City), el estilo Wenger apuesta por un equipo construido alrededor del balón, con un juego de posesión.

Es una táctica en la que los centrocampistas pueden jugar tanto en el centro del campo como en una posición más retrasada en función de nuestros jugadores y nuestros adversarios, pero es una formación que va a garantizar goles y un juego que podemos considerar 'bonito': si bien no defenderemos como la eficacia de un equipo de la liga italiana, pero el torrente ofensivo va a ser más que considerable.

Posiciones de los jugadores: El portero deberá tener el rol de portero cierre y además mentalidad defensiva; los dos carrileros con mentalidad de apoyo, un defensa central con mentalidad defensiva, y el otro defensa con toque y con mentalidad defensiva; un centrocampista todoterreno con mentalidad de apoyo, un pivote defensivo con mentalidad defensiva, un organizador adelantado con mentalidad de apoyo, un extremo y un interior con mentalidad ofensiva; Finalmente nuestro único delantero avanzado con mentalidad ofensiva.

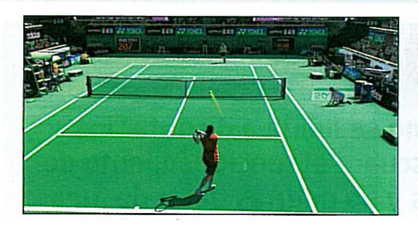
PEP GUARDIOLA

Quizás la mayor revolución futbolística mundial desde Arrigo Sacchi. El Barça de Guardiola se caracteriza por la presión al rival en todo momento, por robar balones muy rápido, por la gran movilidad de sus jugadores y el gusto por un juego de pase en corto combinado con mucho desmarque. Una fórmula de probado éxito que no ha hecho más que atesorar títulos en los últimos años.

Y ello a pesar de que en la última temporada y media, el equipo catalán se ha caracterizado por jugar sin delantero centro, posición que ocupa Messi y que utiliza para crear espacios para los otros dos delanteros interiores (Villa y Pedro). A ellos se une el talento infinito de Xavi e Iniesta en la creación y las labores de destrucción de juego de Sergio Busquets, Keita o Mascherano, que también saben dar salida al balón.

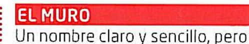
Si quieres emular la presión asfixiante del Barça deberás marcar de cerca y presionar a todos los jugadores rivales, un aspecto que veremos más adelante. No obstante se trata de un sistema con ciertos riesgos ya que necesita jugadores de unas características definidas y similares entre sí.

Posiciones de los jugadores: Contaremos con un portero en rol de portero cierre y mentalidad defensiva; nuestros dos carrileros tendrán mentalidad de apoyo, un defensa central con mentalidad defensiva, un defensa con toque con mentalidad defensiva; un centrocampista recuperador con mentalidad defensiva, dos organizadores adelantados con mentalidad de apoyo; un enganche y dos delanteros interiores todos ellos con mentalidad ofensiva.









a los polluelos enseguida que cacemos a unos pocos, sino que lo mejor será esperarse y recoger todos los huevos para devolverlos todos juntos a la vez, lo que nos otorgará un multiplicador por combo que subirá ampliamente nuestra puntuación.

PÓQUER REAL

En esta ocasión el minijuego que nos ocupa nos plantea una partida de póquer en toda regla contra la máquina. Sin embargo, no habrá oponente que muestre su baza; es decir, superaremos el nivel siempre que obtengamos la mejor jugada posible.

Para conseguir esto, deberemos golpear con las bolas que nos lanzan a cada una de las cartas que brillan en el fondo para que éstas giren.

Los mencionados naipes iluminados son precisamente los que nos darán la mejor baza posible para ganar. De esta forma no será necesario que seamos consagradas estrellas del póquer para superar los niveles. Sin embargo, la cosa cambia en los niveles más avanzados, pues la ayuda de las cartas luminiscentes se desvanecerá, por lo que será necesario que te aprendas algunas buenas jugadas según avanzas en tu camino.

ENTRENAMIENTO

Será muy recomendable que te aprendas a la perfección el funcionamiento de todos y cada uno de los minijuegos, pues no sólo te servirán para divertirte y pasar unas horas extra jugando sin la presión de un partido importante, sino que también son la manera que tendremos de mejorar en el modo Campeonato Mundial y, mediante una sucesión de niveles cada vez más complejos, pulir todos nuestros atributos hasta hacernos prácticamente imbatibles. Asimismo, dominar los minijuegos a la perfección nos permitirá desbloquear en la mencionada modalidad los distintos accesorios para personalizar a nuestro jugador, que compraremos posteriormente, así como los diferentes estilos de juego aplicables a nuestro tenista profesional.

VENDAVAL

En este minijuego, como su propio nombre indica, el viento será el protagonista. Una serie de ventiladores están posicionados estratégicamente para desplazar todas las bolas que lancemos, por lo que, precisamente, obtendremos la mayor puntuación cuanto más tiempo permanezcamos peloteando con nuestro oponente.

Por tanto, aquí no se trata de meter un punto al rival lo antes posible, sino que sumaremos mayor número de puntos logrando que la bola nunca llegue a salir de la pista o, al menos, que lo haga lo más tarde posible. Para evitar que el viento desvíe demasiado la pelota, procura que esta vaya siempre lo suficientemente fuerte para que no note la presión del aire, así como que vaya dirigida lo más centrada y cercana al oponente como te sea posible (y evita, por supuesto, las voleas altas).

PISTA EXPLOSIVA

Como si de una prueba del popular Grand Prix televisivo se tratara, en este minijuego nuestra misión consistirá en hacer que la bomba temporizada estalle en la cancha del rival (como si fuera la patata caliente del famoso programa) mientras mantenemos el constante peloteo hasta que el tiempo llegue a cero. Es decir, tendremos que procurar que la pelota, en forma de explosivo, acabe en la pista contraria al concluir el tiempo.

Además de utilizar todo nuestro repertorio de golpes para ganar segundos al reloj, o perderlos (según nos interese en cada caso), contaremos con diversos marcadores esparcidos por el suelo de la pista que, tras pisarlos, le restarán al temporizador la cantidad de segundos indicada en el mismo. Se trata de un divertido juego en el que tu estrategia y pericia para saber controlar el tiempo en todo momento será la clave.

EL MURO

Un nombre claro y sencillo, pero muy representativo del funcionamiento de este minijuego. Básicamente nuestra misión será meterle un punto al rival –o hacer que este falle- pero con el mayor número de muros activados. Y es que la peculiaridad de su mecánica reside sobre todo en que, en la misma red divisoria, están incrustados tres muros pequeños de colores diferenciados que podremos subir cuando queramos situándonos encima de sus respectivos botones ubicados en el suelo de nuestra cancha.

Por tanto, si lanzamos la bola lentamente al campo rival nos dará tiempo más que suficiente para activar, por ejemplo, el botón azul y, de esta forma, subir el muro del mismo color para ponerle las cosas un poco más difíciles al rival. Conseguir que nuestro oponente falle será la clave siempre para sumar puntuación, pero también debemos intentar ganar el punto con el mayor número de estas barreras activadas a la vez.

MONEDERO

La mecánica de este minijuego nos obligará a estar pendientes de dos cosas al mismo tiempo. Por un lado, deberemos recoger la máxima cantidad de monedas que encontremos por nuestro lado de la cancha, pero, para obtener más dinero y, por tanto, mayor puntuación, también tendremos que estar pendientes del peloteo con el rival y provocar que este falle si queremos que aparezcan nuevas monedas que recoger en nuestra pista.

Cada fallo que nuestro oponente cometa nos otorgará además una moneda especial que nos dará todavía mayor puntuación. Se trata de numerarios en efectivo de color azul que serán la clave para obtener la puntuación que necesitamos para alcanzar los niveles superiores de este minijuego. Lo más recomendable aquí, por tanto, será elegir siempre un tenista lo bastante rápido para recoger las monedas y que tenga la suficiente fuerza en el golpeo para ganar los puntos.

TRUCOS Y CONSEJOS:

Tras adquirir unos conocimientos básicos, os brindamos una serie de trucos y consejos avanzados que han de ser vuestros pilares básicos para seguir progresando.





El fútbol es el deporte más practicado del mundo precisamente por sus infinitas formas de ser interpretado. Su grandeza reside en que cualquiera lo puede practicar, y todo el mundo tiene su propia forma de jugarlo tan válida como la de los demás. Sin embargo, estos son algunos consejos básicos para aquellos jugadores recién iniciados.

USA LAS PAREDES

La mejor forma para tocar el balón y triangular con opciones de llegar al ataque es pasar la pelota siempre con L1 (o LB) presionado para correr adelante y ejecutar paredes que superen fácilmente a los contrarios. No sólo podremos realizarlas por debajo con balones rasos (presionando X o A), sino que también podemos sortear líneas defensivas en los últimos metros ejecutando paredes aéreas si devolvemos el balón presionando L1 + triángulo (o LB + Y en Xbox 360).

BUSCA EL TIRO COLOCADO

A pesar de que lo habitual es querer tirar lo más fuerte posible cuando llegamos cerca del área, es preferible buscar un tiro colocado con R2 hacia el palo largo. Intenta siempre perfilarte en paralelo a la portería y búscale las cosquillas al portero con un buen tiro con efecto ejecutado con el interior del pie.

PON UN HOMBRE EN EL PALO

Aunque puede que tus amigos se quejen en un principio, a la larga también querrán hacerlo y, si no, puedes emplearlo únicamente en la modalidad multijugador. Se trata de posicionar a uno de tus jugadores manualmente debajo del palo más alejado del portero en los lanzamientos de falta del contrario. Es una acción un tanto alejada del juego limpio, pero resulta realmente efectiva para evitar los habituales goles de falta dirigidos en esa dirección.

Achicando la portería

- Procura escoger siempre el jugador más alto o corpulento de que dispongas.
- Permanece atento. Si el jugador contrario cambia de tirador, tendrás que volver a colocar a tu futbolista para tapar el palo de nuevo.

EXPLOTA A TU ESTRELLA

Esta versión de Pro Evolution Soccer está más enfocada hacia las jugadas individuales que a conseguir espléndidas combinaciones en equipo. No tengas reparos en darle siempre la pelota al mejor jugador de tu equipo e intentar regatear a los adversarios con él. Recuerda que será difícil defenderte y un buen manejo individual de los jugadores puede marcar la diferencia entre ser un jugador bueno y uno del montón. Lo mismo ocurre a la hora de defender. Date cuenta de quién es el mejor de tus defensas y posiciónalo en el sitio más vital de tu zaga o asígnale el marcaje individual del mejor jugador rival.

ENLAZA LOS REGATES

Para realizar los regates más avanzados de la forma más sencilla posible, podemos enlazar distintas fintas avanzadas a las cuatro direcciones cardinales del stick analógico derecho. Para ello hay que pulsar el botón cuadrado (X en Xbox 360) en el menú de selección de lado (jugar en casa o fuera) para entrar en el menú de editar datos personales. Allí, además de poder cambiar el aspecto de nuestro avatar, nuestro equipo favorito y diversas opciones relativas a los controles, también dispondremos de la opción llamada 'enlazar regates'.

Una vez dentro, crearemos un nuevo perfil desde cero y seleccionaremos la configuración del uso del stick analógico en lugar de la vista del jugador. Ahora solamente nos queda enlazar los regates que queramos de la lista a cada uno de los cuatro movimientos del stick analógico derecho (arriba, abajo, izquierda y derecha). Tenemos la posibilidad de enlazar más de un regate seguido para crear amagos y fintas variadas y únicas; un total de cuatro para cada dirección. Una vez en el terreno de juego, ejecutaremos los regates enlazados mediante la pulsación de L1 (o LB) y seguidamente el movimiento de analógico que deseemos y donde tengamos asignada una finta.

PASES ATRÁS

Cualquier buen jugador de PES que se precie te asegurará que el arma más letal para conseguir goles fácilmente es explotar las bandas y, una vez hayamos penetrado en el área, cerca de la línea de fondo, dar un sencillo pase atrás para que el más avispado de nuestros delanteros remate a placer. A veces podrá resultar tan sencillo marcar goles así que tus rivales, especialmente amigos, te empujarán a prohibirlos.

No tengas piedad:

- Aunque abusar de esta táctica con tus amigos pueda acabar siendo aburrido, te aconsejamos que lo utilices en los modos en línea o en cualquier competición a la que quieras aspirar.
- Procura tener buenos jugadores en las bandas y que estén bien abiertos.

DOMINA LOS REGATES

En esta edición tenemos a nuestra disposición un gran elenco de fintas y regates. Usa esta guía para memorizar la ejecución de los mismos, o bien usa L1 y el analógico derecho para ejecutar los regates que tengas enlazados automáticamente al stick (ver enlazar controles de regates). Como ya sabrás, PES se caracteriza por la facilidad de realizar jugadas individuales inverosímiles. No dudes en mejorar tu destreza como regateador y enseguida verás como cosechas mejores resultados. Recuerda que en el menú 'Entrenamiento dinámico' de la pantalla inicial tienes un completo tutorial y una gran herramienta de práctica para hacerte todo un experto driblador.

PASES AL HUECO

Siempre que atravieses la línea divisoria del medio del campo, observa el movimiento de tus



RAFA BENÍTEZ

No todo va a ser atacar en esto de *Football Manager 2012*. Ya sea por puro gusto estilístico, preferencias personales o porque nuestro elenco de jugadores no dan para optar por opciones más ofensivas y atractivas, la aproximación de Benítez es perfectamente válida para conseguir nuestros objetivos

Bien lo demostró este equipo con un esquema muy similar al que os presentamos, ganando la Champions League de la temporada 2004/2005 -la que sería la quinta Copa de Europa del equipo en su larga historia-.

Aquí os proponemos una aproximación al último Liverpool de Benítez (no el campeón), el de la conexión Torres – Gerrard y el dibujo con Riera y Kuyt como jugadores de banda obligados a tirar diagonales y un doble pivote (Alonso – Mascherano) que ha acabado desembarcando en nuestra liga.

Es un equipo poco dado a explotar las bandas y busca el interior siempre que puede. Necesitarás de un par de interiores habilidosos con el balón en los pies para poder aprovechar bien este sistema.

Posiciones de los jugadores: Para nuestro portero adjudicaremos el rol de portero cierre y mentalidad defensiva; en la línea defensiva contaremos con un lateral y un carrilero con mentalidad de apoyo, un defensa central con mentalidad defensiva, un cierre con mentalidad defensiva; ya en el centro del campo un pivote recuperador con mentalidad defensiva, un pivote organizador con mentalidad de apoyo, un mediapunta y dos delanteros interiores con mentalidad de ataque; la última de nuestras líneas será un delantero completo con mentalidad de apoyo.

ALEX FERGUSON

Para algunos es un farsante, para otros es el creador de una de las escuadras europeas más potente durante las últimas dos décadas. Con cuatro finales de Copa de Europa disputadas en poco más de doce años (tres en los últimos cuatro), Ferguson ha demostrado que sus equipos siempre son competitivos, ya sea en Europa o en la Premier League. Debe de ser así para permanecer en un banquillo tan caliente como el del Manchester United desde hace 25 años, concretamente se convirtió en manager del equipo en el año 1986.

El equipo que le dio a Ferguson su segunda Copa de Europa, con Rooney, Tévez y Ronaldo en el tridente de ataque, es un equipo con mucha movilidad en ataque y una dupla por banda (Giggs -Evra) que supo combinarse a la perfección a pesar de ser dos jugadores completamente diferentes.

Si quieres repetir la movilidad de sus hombres de punta, te aconsejamos que marques la opción intercambiar posición en las instrucciones individuales de cada uno de ellos antes de cada partido.

Posiciones de los jugadores: Para el portero utilizaremos el rol de portero y mentalidad defensiva; La linea defensiva funcionará de la siguiente manera: con un lateral y un carrilero con mentalidad de apoyo, dos defensas centrales con mentalidad defensiva; un pivote organizador con mentalidad defensiva, un centrocampista con mentalidad de apoyo, un centrocampista echado ligeramente a banda con mentalidad de apoyo. Arriba un enganche y un delantero interior con mentalidad ofensiva y un segundo delantero con mentalidad de apoyo.

CAMPEONATO:

Llegar de la nada a la cúspide del ranking mundial no será tarea fácil. Para acelerar tu ascenso al número uno, te explicamos con lujo de detalles el camino del ganador.





Por fin llegamos a hablar del modo por excelencia del título. El equivalente a cualquier campaña de un juego de aventuras. Se trata de la modalidad que nos tendrá más tiempo enganchados a la portátil.

Contiene un alto componente estratégico y una gran capacidad para hacernos mejorar, por lo que pasaremos horas y horas jugando e intentado desbloquear todos los artículos disponibles y los 24 estilos de juego diferentes hasta convertir a nuestro tenista en el mejor jugador del panorama mundial; incluso por encima de las estrellas consagradas actuales. Por tanto, esperamos que los consejos que te daremos a continuación sean de gran ayuda en tu largo ascenso hasta alcanzar el número uno del ranking.

Antes de comenzar se nos dará la posibilidad de elegir la dificultad de los partidos de campeonato que mejor nos convenga (solo afectará a los partidos de esta modalidad). Tendremos a nuestra disposición tres distintos niveles que podremos cambiar más adelante cuando queramos. Asimismo, podremos activar los consejos del entrenador antes de comenzar, los cuales, al igual que esta guía, te ayudarán enormemente a aprender las mecánicas básicas del modo campeonato si esta es tu primera vez en él.

Una vez hecho esto, y antes de pasar a la creación del personaje, podremos activar también la opción de recibir o no a otros contrincantes en línea (jugadores del modo campeonato creados por otros usuarios) si permanecemos conectados durante esta modalidad.

Ahora sí, una vez en la creación de nuestro perfil, primero deberemos seleccionar los parámetros básicos como el sexo, el nombre y los apellidos, la fecha de nacimiento y nuestra nacionalidad. Una vez rellenados, deberemos crear la apariencia física de nuestro jugador. Como novedad en la versión de PS Vita, además de elegir nuestra apariencia desde modelos predeterminados, tendremos la oportunidad de fotografiarnos con cualquiera de las dos cámaras y, posteriormente, ajustar la altura de los ojos, la nariz y la boca para lograr, si así lo deseamos, que nuestro tenista sea prácticamente idéntico a nosotros. No obstante, esta faceta del modo campeonato es, casi en su totalidad, una mera decisión estética, pues salvo la elección del género de nuestro protagonista –porque, obviamente, en función de esto jugaremos contra tenistas del mismo sexo– ninguna de las otras opciones tendrá importancia en la jugabilidad, sino tan solo en la representación de nuestro usuario en la cancha.

Pero, para más detalle, a continuación os iremos explicando pormenorizadamente en qué consisten todos y cada uno de los tres aspectos básicos y elementales en los que podremos modificar a nuestro jugador hasta dejarlo como queramos.

PERSONALIZAR

Aunque no tiene demasiado peso en el desarrollo del juego, siempre es divertido crear un personaje a nuestra imagen y semejanza en cualquier videojuego. En *Virtua Tennis 4* de PS Vita no solo tendremos la posibilidad de diseñar a nuestro tenista detalladamente, desde su complexión hasta su bello facial y sus animaciones en la cancha, sino que además, gracias a la cámara trasera de la nueva portátil, se nos permitirá tomarnos una foto de la forma que se nos ocurra (sonriendo, con gafas, etc.) y aplicarla a la cabeza de nuestro cuerpo virtual hasta que quede exactamente como más se nos parezca. Si todavía no quedas satisfecho, podrás elegir la tonalidad de la piel casi milimétricamente hasta mimetizar por completo nuestra cara con el tenista.

POSICIONES

Durante tu travesía por el mapa del mundo en el modo campeonato, será fundamental que pienses concienzudamente los siguientes movimientos a dar, y en función de ello, gastes sabiamente los tickets de que dispones. Debes tener bien presente en todo momento que para asistir a los más importantes torneos y/o eventos de esta modalidad se te impondrá una fecha límite de llegada, y por cada ticket que gastes, sea de los movimientos que sea, pasará un día del calendario. Por tanto, es recomendable que elijas siempre asistir a aquellas actividades o eventos transitorios que realmente sean necesarias o que te ofrezcan mayores beneficios en cada momento. De lo contrario, correrás el riesgo de perderte los torneos más importantes.

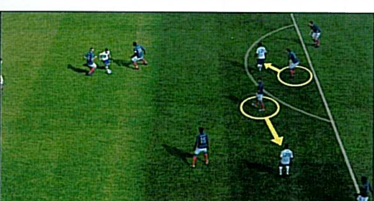
TIPO DE CUERPO

Sin duda, de estos tres elementos es el más importante, debido principalmente a que es el único que influye directamente en la jugabilidad. Primero porque escogeremos si ser zurdos o diestros, es decir, la mano buena que usaremos para dar nuestro mejor golpe. Y segundo, porque elegiremos también el tamaño de nuestro cuerpo (altura y peso), algo que influirá de nuevo en nuestras capacidades, siendo los jugadores más altos y pesados los que golpeen más fuerte la bola pero sean más lentos, y aquellos más delgados todo lo contrario. Aquí, por tanto, recomendamos elegir unos parámetros intermedios para que nuestras capacidades estén equilibradas.

Por su parte, tanto el ajuste de la musculatura como la elección de posturas para sacar o devolver tendrán una relevancia meramente estética. Elígelas a tu propio gusto.







futbolistas de ataque y pulsa triángulo en cuanto veas hueco suficiente entre la defensa rival y uno de tus jugadores. Un pase al hueco correctamente efectuado te dejará probablemente solo ante la portería contraria.

Otra de las efectivas posibilidades que te otorga este tipo de pases, es la de efectuar un pase largo y elevado que también busque los desmarques de tus jugadores. Para ello, observa a tus futbolistas más adelantados nada más atravesar la línea divisoria del medio campo y pulsa L1 + triángulo con la potencia adecuada para tener éxito.

JUEGA POR LAS BANDAS

Una de las tendencias negativas más habituales en el fútbol es querer crear peligro directamente por el centro del área rival, precisamente donde se concentrarán siempre la mayor cantidad de defensas contrarios. Aunque es una buena opción penetrar en esa zona cuando estemos realizando un contraataque, en las jugadas trenzadas desde atrás conviene mejor crear peligro desde las bandas, usando a los jugadores de las posiciones MI, MD, EI o ED para llegar cerca del área contraria y poner peligrosos centros. Incluso, a veces, tirar una carrera en paralelo a la portería desde una banda puede situarnos en una optima posición de disparo (usando el tiro con R2).

CONTRAGOLPES

Si el equipo que controlamos es inferior al del rival, enseguida notaremos que sus jugadores se hacen con la mayoría de balones divididos y nos daremos cuenta de que intentar hilvanar una jugada desde atrás, plantando cara de igual a igual, es muy difícil. Para solucionar esto, una de las mejores tácticas que puedes emplear consiste en esperar atrás al contrario, dejando previa y calculadamente uno o dos delanteros bien arriba, para una vez robado el balón lanzar un centro largo que pueda ser controlado por uno de estos jugadores de ataque. Es una estrategia no sólo recomendable si disponemos de un equipo inferior al rival, ya que puede ser usada adrede e igualmente efectiva con equipos igualados o superiores, pero con los que nos sintamos más cómodos si jugamos así. La elección es vuestra.

OPCIONES A BALÓN PARADO

En el menú de estrategias se da la posibilidad, entre otras muchas cosas, de elegir a los jugadores que queremos que participen en la mayoría de jugadas posibles a balón parado. Es decir, se nos permite seleccionar al futbolista que ejecutará las faltas lejanas, los tiros libres cercanos, el lanzador secundario, el tirador de penaltis, el que saca los córneres (izquierdo y derecho), así como los tres jugadores que prefiramos que suban a rematar.

Aunque lo normal es saltarse este paso y jugar directamente, es aconsejable revisar siempre a los jugadores que tenemos asignados en las distintas tareas, ya que algunos equipos pueden no tener a los futbolistas más idóneos en cada apartado, lo que nos obligará a volver al menú una vez iniciado el partido. Un tiempo innecesario que no tienes por qué perder si lo haces antes.

USA EL CONTROL SIN BALÓN

Sin duda, la novedad más destacable de esta nueva edición de PES, en cuanto al manejo y la jugabilidad, es la incorporación del control sin balón (explicado en la introducción). Aprovecharte de esta ventaja te permitirá ejecutar pases precisos y explotar las áreas libres del campo a tu antojo, ya que no tendrás que esperar a que la IA decida desmarcarse por sí misma nunca más.

Todo el campo es tuyo

- Permanece atento a los huecos que se generan en el campo para desmarcar a un jugador manualmente en esos espacios.
- Emplea esta nueva función también en los balones parados para encontrar posiciones aventajadas y libres de marca.
- Acostúmbrate a usarlo.

GESTIÓN DE DATOS

Si eres de esos jugadores que siempre utiliza el mismo equipo, y no solo eso, sino que también sueles usar la misma disposición táctica, recuerda que puedes memorizar todas las opciones estratégicas, tanto la alineación que configures como la formación en el campo, yendo a la opción 'Gestión de datos' y seleccionando guardar. Posteriormente podrás cargar esa configuración en los demás partidos que disputes acudiendo a la misma sección del menú.

Más cómodo y más rápido

- Puedes guardar distintas alineaciones utilizando diferentes huecos para salvar.
- Te sirve para cualquier equipo que uses habitualmente, no solo para un equipo concreto.
- Puedes eliminar una configuración como con cualquier partida guardada.

MODO ENTRENADOR

Al hacer las alineaciones también podemos activar la casilla del modo entrenador, de esta forma no controlaremos a los jugadores como un partido habitual, sino que seremos únicamente el técnico que ve el partido desde la grada.

Al más puro estilo del modo 'Ser una Leyenda', pero con la diferencia de ser el entrenador. Observaremos el partido con la única posibilidad de cambiar las formaciones en pleno desarrollo del partido, así como de ejecutar los diferentes cambios en la alineación. Es decir, estaremos limitados a realizar sustituciones y cambiar la disposición táctica y estratégica del equipo, pero es una opción muy recomendable para aquellos que difruten solamente de la faceta de mánager del equipo.

MODO ESPECTADOR

Si buscamos más pasividad todavía que en el Modo Entrenador, podemos escoger visualizar un partido únicamente como meros espectadores. Para ello dirígete a cualquiera de las tres primeras modalidades de juego (Exhibición, Copa Libertadores o



JOSÉ MOURINHO

El actual técnico del Real Madrid ha dado un sello inconfundible a sus equipos que se basa en dos aspectos fundamentales: presionar hasta la extenuación y mover el balón con velocidad una vez que sus jugadores consiguen recuperarlo, hilvanando unas transiciones eléctricas hacia la meta del contrario.

Si queremos emular el sistema del Real Madrid, Inter de Milán o Chelsea deberemos dar libertad de movimientos a Cristiano Ronaldo y utilizar un segundo delantero que sea capaz de bajar a recibir y abrir huecos para la entrada horizontal de los tres mediapuntas que suele utilizar el portugués.

Aunque no será necesario aplicar una presión defensiva de similares características a la del F.C. Barcelona de Pep Guardiola, sí que interesa cubrir de cerca y presionar a portero y defensa rivales en la salida del balón, así como a sus centrocampistas creativos con nuestros jugadores de contención en la zona central del campo. Nuestros laterales jugarán un papel importante a la hora de desatascar el ataque.

Posiciones de los jugadores: Debemos otorgar a nuestro portero el rol de portero y mentalidad defensiva; En defensa contaremos con dos carrileros con mentalidad de apoyo, un defensa con toque y un cierre con mentalidad defensiva; En lo referente al centro del campo, un pivote organizador con mentalidad de apoyo, un centrocampista con mentalidad defensiva, un mediapunta con mentalidad de apoyo; un delantero interior con mentalidad ofensiva, un extremo con mentalidad ofensiva y un segundo delantero con mentalidad de apoyo.

LA NARANJA MECÁNICA

Hasta la aparición del Barça de Guardiola y la selección española (valga el ombliguismo nacional) del siempre excelente Vicente Del Bosque (valga el ombliguismo nacional), el referente mundial del fútbol de toque y preciosista por encima de todo era el de la selección nacional de Holanda y el Ajax de Ámsterdam de principios y mediados de los setenta.

Es un equipo en el que los jugadores cambian mucho de posición (los laterales se intercambian con los extremos, los centrocampistas) pero también exige futbolistas de gran creatividad y un buen tono físico, ya que la presión sobre el rival va a ser constante desde que su cancerbero saque de puerta y en todas partes del campo.

Replicar el fútbol total holandés en **Football** ***Manager 2012*** es harto complicado, así que en este caso concreto más que nunca, debéis tomaros este esquema como una mera aproximación para hacer pruebas a partir de él en busca de un sistema de juego que nos consiga funcionar de una manera algo más que correcta.

Posiciones de los jugadores: Nuestro portero deberá ostentar el rol de portero y tener mentalidad defensiva. La línea defensiva estará compuesta por dos carrileros con mentalidad ofensiva, un líbero con mentalidad ofensiva y defensa con toque con mentalidad defensiva; En el centro del campo la configuración correcta será de dos organizadores adelantados y un centrocampista todoterreno con mentalidad de apoyo. Ya en la zona de ataque contaremos con dos extremos con mentalidad ofensiva y un delantero completo con mentalidad de apoyo.









TIPO DE CARA

Como decíamos anteriormente, la versión de PS Vita nos proporciona la capacidad extra de realizar una foto a quien queramos para hacer que nuestro jugador se parezca lo máximo posible. Sin embargo, ya de por sí el editor de caras es lo suficientemente extenso como para diseñar a nuestro gusto la faz del jugador. Esta elección es únicamente de carácter estético y no interferirá en la jugabilidad.

TIPO DE PELO

Aunque la fotografía que hayamos tomado sea de una persona completamente calva, esta herramienta nos permitirá que el jugador en cuestión aparezca con pelo como arte de magia si así lo deseamos. Se trata de una opción que nos permite cambiar el peinado, las cejas y el bello facial de nuestro personaje, así como el color de todos estos elementos. Estamos, por tanto, de nuevo ante una decisión simplemente de carácter estético que no influenciará en la faceta jugable.

DESBLOQUEANDO

En los primeros compases del modo Campeonato Mundial apenas contaremos con accesorios ni ropa con la que personalizar la apariencia de nuestro tenista, y mucho menos dispondremos de un estilo de juego que seleccionar. Para solucionar esto y comenzar a desbloquear mejores camisetas, pantalones, raquetas o zapatillas, e incluso más y mejores estilos de juego con los que impresionar a nuestro rival, la mejor solución será superar paulatinamente todos y cada uno de los cinco diferentes niveles de complejidad que encierran los ocho distintos minijuegos cada vez que caigamos en las casillas de entrenamiento. Por tanto, aunque pueda llegar a hacerse repetitivo, es muy recomendable asistir a cada sesión de práctica siempre que dispongamos de esa oportunidad.

Una vez escogidos todos los detalles físicos y de estilo de nuestro tenista, estaremos listos para comenzar nuestra progresión y ascenso en el Campeonato Mundial.

FUNCIONAMIENTO

El funcionamiento del Campeonato Mundial es muy simple, ya que trata de emular el recorrido de los Grand Slam anuales; es decir, nos permite disputar un total de cuatro temporadas en las que competiremos por obtener los cuatro torneos más grandes del tenis.

Asimismo, debemos saber que gracias a las fases de entrenamiento que encontraremos por el camino, se nos permitirá subir posiciones en el ranking, mejorando nuestra destreza, y ganando estrellas que reflejarán nuestra categoría como jugador. No obstante, existen otros métodos distintos para obtener estrellas y subir posiciones en la tabla, tales como los encuentros con los fans o los eventos publicitarios que explicaremos más adelante.

Una vez comencemos (cabe decir que si hemos activado los consejos del entrenador empezaremos a recibir sus útiles mensajes que nunca debemos dejar de leer), observaremos que el Campeonato Mundial dispone de un tablero a modo de mapamundi, en el cual cada casilla representa una región en la que se darán cita todo tipo de actividades relacionadas con el mundo del tenis profesional. Para movernos sobre el mismo, se nos concederán tickets de movimientos aleatorios, como si se trataran de un dado, los cuales nos posibilitarán desplazarnos desde 1 hasta 4 casillas en un mismo día o turno.

Por tanto, es muy importante saber previamente en qué casilla queremos caer para gastar estratégicamente los tickets que tenemos. Cada vez que ubiquemos el cursor en una casilla, se nos indicará en qué consiste dicha actividad o evento. A continuación, os explicamos detalladamente cada uno de los tipos que existen.

PUNTOS DÉBILES

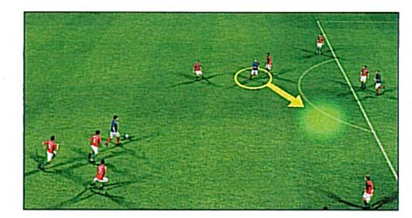
A lo largo de tu carrera tenística profesional virtual tendrás que superar a incontables tenistas de todos los rincones del globo con muy variadas formas de jugar. Para tener mayores posibilidades de victoria en cada uno de tus futuros enfrentamientos, es muy recomendable que aprendas lo antes posible el funcionamiento de la mayoría de estilos de juego que existen y, en la medida que puedas, memorices también los puntos flacos de cada uno de ellos. De esta forma, sabrás contra qué contrincantes será más efectivo, por ejemplo, atacarles con un saque potente, a quiénes convendrá acosarles con una táctica agresiva de subidas a la red y qué tenistas son más propensos a aguantar peloteos largos y hacerte correr. Conocer a tu adversario puede ser clave.

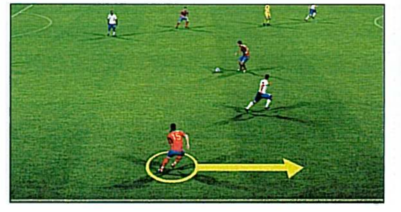
CASILLAS AMARILLAS

Dentro de las casillas de este color nos encontramos con distintas actividades a realizar. En primera instancia nos darán acceso a partidos de entrenamiento. Aunque no tienen el calado de los encuentros oficiales, nos darán puntos para aumentar el nivel de nuestro tenista y también dinero para comprar los diversos accesorios disponibles en la tienda.

Por otra parte, encontraremos casillas de este color que tienen el icono de tres muñecos, lo que significará que estamos ante eventos con nuestros fans.

Estas citas aumentarán nuestras estrellas y, por consiguiente, también nuestra posición en el ranking. Por último, encontraremos casillas de la misma tonalidad pero con el icono de una camiseta, indicando que se trata de eventos publicitarios que, al igual que las anteriores, nos otorgarán más fama pero a costa de un poco de nuestro dinero.









Champions League) y selecciona 'Modo Espectador'. No tendremos ni que hacer las alineaciones de los equipos, tan sólo elegir el estadio, las condiciones del partido y los equipos que jugarán.

OPCIONES GENERALES

Antes del comienzo de un encuentro amistoso o exhibición, en el mismo menú en el que puedes elegir el estadio y la alineación, también puedes escoger las opciones previas a la disputa del partido. Nos referimos al nivel de dificultad de la inteligencia artificial, al estado de forma inicial de los jugadores, a la habilitación o no las lesiones, decidir si habrá prórroga o penaltis, el número de cambios permitidos (de 0 a 6), así como, por último, elegir los minutos de duración de los partidos y otro aspecto tan atractivo como la elección del balón.

INDICADORES DE CALIDAD

Si no sabes demasiado de fútbol, cuando vayas a disputar un partido puedes hacerte una idea de la calidad del equipo que vas a elegir si observas los indicadores de calidad que aparecen debajo

COMUNIDAD

Si sueles jugar en compañía de tus amigos, es muy recomendable que aprovechéis las posibilidades que os otorga el modo Comunidad. Podréis disputar amistosos, ligas y todo tipo de torneos que se registrarán en una base de datos estadística que reflejará claramente quién es el mejor jugador del grupo, así como quién es el peor, el más goleador, el que recibe más tarjetas, etc. Puedes guardar tu comunidad y llevártela a donde quieras si la guardas en un dispositivo móvil (USB).

Un registro preciso

- Añade a todos los amigos que suelan participar en la comunidad, de esta forma se registrará todo lo que hagáis dentro de este modo.
- Los partidos que disputéis fuera de la Comunidad no quedarán registrados en la misma. Jugad desde dentro.

de cada club o selección. Éstos se clasifican por letras que van, en orden de mejor a peor, desde la A hasta la E (siendo A calificaciones superiores a 90, y E calificaciones superiores a los 50). Las características principales que definen a los equipos son seis: Ataque, Defensa, Velocidad, Táctica, Técnica y Fuerza.

CENTRO-CHUT

Aunque es una expresión solamente utilizada en el fútbol y no oficialmente extendida, el 'centro-chut' suele ser en muchas ocasiones causa de multitud de goles. Se trata de disparar a puerta de tal forma que el balón atraviese el área rival y la zona donde se ubican nuestros jugadores de ataque, con la posibilidad de que éstos puedan rematarlo o desviarlo para hacer más daño al contrario.

En PES podemos usar esta peligrosa jugada presionando círculo (o el botón de pase largo) tres veces seguidas antes de golpear el balón para que, de esta forma, nuestro jugador efectúe un pase potente pero muy raso que, dirigido a puerta y con jugadores de nuestro equipo en la trayectoria, es muy probable que acabe dentro de la portería. Si presionamos círculo tan sólo dos veces seguidas, lanzaremos un centro bajo, a media altura, también muy susceptible de ser rematado por algún jugador.

SPRINTS Y AUTOPASES

Como a estas alturas sabrás, podemos correr a mayor velocidad si presionamos R1 (RB en Xbox 360). Sin embargo, puede que no sepas que existen mayores opciones de imprimir velocidad a nuestras jugadas como, por ejemplo, autopases en largo si presionamos dos o tres veces seguidas R1 en línea recta. Asimismo, podemos efectuar un gran autopase en largo al cambiar de dirección, el cual nos permitirá alcanzar mayor velocidad en carrera. Primero vigila que ningún oponente esté cerca de la zona del campo a la que te diriges, y según avanzas en carrera con R1, presiona simultáneamente R2 y dirige el analógico izquierdo (o las flechas) en la dirección a la que quieras avanzar.

PARAR EL BALÓN

Una de las opciones que quitaron en anteriores ediciones y que vuelve a estar disponible es la posiblidad de pararnos en seco con el balón controlado en mitad de una carrera si presionamos R2 (o RT). Se trata de un truco muy efectivo, ya que nos permitirá cambiar directamente a direcciones imposibles si lo intentamos en mitad de una carrera, como, por ejemplo, efectuar giros casi de 90 grados.

Letal al borde del área

- Es una técnica realmente efectiva si la usamos en las inmediaciones del área.
- Tras un parón en carrera, gírate en paralelo a la portería y dispara un tiro colocado (R2) para poner la pelota al palo largo.
- Cuando estés presionado en carrera, no hay mejor forma de mantener el balón.

SALTAR ENTRADAS

Al igual que una entrada a ras de suelo (círculo o B) puede ser especialmente efectiva o dañina cuando la realizamos nosotros, sucederá lo mismo cuando las haga el contrario, con la diferencia de que nosotros podemos estar atentos y aprender a evitarla saltando. Sí, al estilo de Oliver y Benji.

Esto se consigue presionando R2 (o RT en Xbox 360) en el momento adecuado, justo un instante antes de que el futbolista contrario se lance al suelo para realizar el llamado 'tackling'. Es una buena formula de evitar lesiones

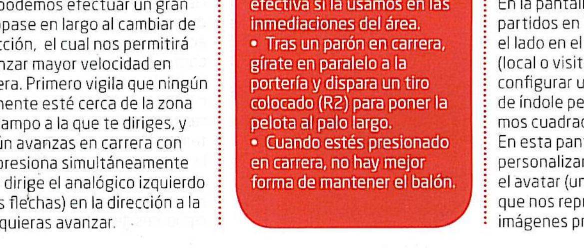
DATOS PERSONALES

En la pantalla previa a los partidos en la que seleccionamos el lado en el que vamos a jugar (local o visitante), podemos configurar una serie de aspectos de índole personal si presionamos cuadrado (X en Xbox 360). En esta pantalla podremos personalizar aspectos como el avatar (un personaje virtual que nos representará en forma imágenes prediseñadas y un

INSTRUCCIONES:

Comienza el partido y no se acaba el trabajo de un entrenador, sobre el césped seguimos teniendo una importancia capital.





SOBRE EL RIVAL

Antes de que comience el partido, cuando ya hemos escogido nuestro once inicial, vamos a tener que hablar con los jugadores para indicarles cómo queremos defender a sus rivales. Este año las instrucciones al rival se distinguen entre las que ordenamos a una posición concreta o a un jugador concreto. La diferencia estriba en que si damos órdenes laterales para ambos extremos y estos permutan su posición, seguiremos defendiéndoles como si no lo hubieran hecho. Tenlo en cuenta para que tu contrario no se aproveche de ello. Dicho esto, las instrucciones sobre el rival se dividen en cuatro órdenes: marcar de cerca, presión, entradas y forzar uso del pie.

La primera, 'marcar de cerca', tiene que ver con lo cerca que queremos estar de los contrarios. Nos interesa no dejar muy sueltos a jugadores creativos y finalizadores.

La 'presión' indica que en cuanto el jugador seleccionado tenga el balón, nuestros jugadores irán directos a por él. Ten cuidado con los jugadores habilidosos ya que pueden zafarse de tu presión con facilidad. En cambio, puede ser un arma útil ante delanteros torpes con el balón en los pies.

'Entradas' marca la dureza que queremos emplear contra los rivales. Ten cuidado con los delanteros y los hombres de banda, ya que si ejerces mucha fuerza contra ellos puedes conceder faltas peligrosas cerca de tu portería.

Por último, la opción 'forzar uso del pie' es otra de esas traducciones un poco sui generis del juego. Más que obligar a un jugador a utilizar una u otra pierna, esta orden va a decirle a nuestro hombre por dónde queremos que obligue a jugar a su par.

Dicho de otra manera, si al extremo izquierdo rival le ponemos un forzar uso del pie derecho, intentaremos que nunca se vaya por fuera para llegar a la línea de fondo. La opción pie débil sí que pide a nuestro jugador que obligue al contrario a utilizar su pierna mala.

Las instrucciones al rival son otra de esas ciencias que funcionan más por prueba y error que otra cosa. Ya hemos dicho que para simular el fútbol de equipos como el Barça de Guardiola tendremos que marcar de cerca y presionar a todos los rivales.

Una aproximación estándar al rival, y sobre la que trabajar para el futuro puede ser la siguiente: presión sobre el portero rival y los dos centrales; marcaje de cerca, entradas duras y pie débil sobre los centrocampistas centrales del rival; marcaje de cerca, presión y uso de la pierna opuesta a la banda en la que se encuentren para los centrocampistas de banda; marcaje de cerca y pie débil para mediapuntas y delanteros.

DESDE LA BANDA

Ya hemos seleccionado un once inicial, una táctica y hemos dado a nuestros jugadores las instrucciones precisas sobre nuestro adversario. Llegamos al momento del partido, trámite indispensable en *Football Manager* y que nos va a obligar a pasar por todos los encuentros que dispute nuestra escuadra, desde amistosos más irrelevantes a los partidos cruciales.

Pero si pensabas que sentarte a ver el partido iba a ser un momento de relax, estás muy equivocado. Durante el partido vamos a tener que dar instrucciones a nuestros jugadores (en *FM12* vamos a poder darlas incluso de salida) respecto a aspectos variados del juego que conciernen al riesgo que tomamos, a la aproximación al área rival o el tipo de entradas que vamos a hacer.

Como muchas de estas instrucciones van de la mano, lo irás viendo con el paso de los partidos, *Football Manager* permite este año crear agrupaciones de instrucciones para no tener que marcarlas una a una. Un consejo, úsalas, vas a ganar mucho tiempo. Las diferentes instrucciones durante un partido, que verás que suelen ser dos caras de una misma moneda, son las siguientes:

MANTENER LA POSESIÓN/ LLEVAR EL BALÓN ADELANTE

El primero le va a decir a nuestro equipo que no tome riesgos y que espere pacientemente a encontrar un hueco en la defensa rival. Con el segundo, vamos a ser algo más temerarios y buscar a los delanteros con mayor frecuencia. Tienen influencia sobre el ritmo de juego: el primero más lento; el segundo, más rápido.

PASES AL HUECO/PASES AL PIE

Este indicador hace referencia al riesgo que queremos que tomen nuestros jugadores a la hora de pasar el balón. Los pases al hueco garantizan un mayor número de pérdidas pero pueden ayudar a ver huecos en la defensa..

SALIR CON EL BALÓN CONTROLADO DESDE LA DEFENSA/ DESPEJAR A LAS BANDAS

La primera opción es válida para todos aquellos que quieran comenzar sus ataques desde la defensa y saliendo con el balón jugado. Utiliza la segunda si estás bajo una gran presión del rival, te ayudar a contener mejor sus ofensivas.

COLGAR BALONES/ INTENTAR CONDUCIR HASTA EL ÁREA

Dos enfoques diferentes para llegar al área: la primera más directa pero sin un buen tipo que ponga centros al área y otro capaz de rematarlos no irás muy lejos. Si tienes un equipo de bajitos, la segunda variante te interesa.

DISPARAR CUANDO SE PUEDA/ HACER CENTROS RÁPIDOS

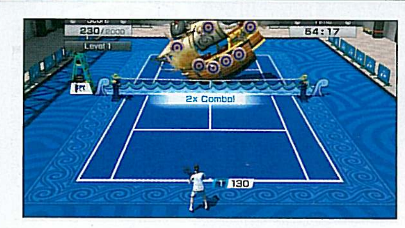
Dos órdenes útiles cuando el tiempo corra en nuestra contra. Igual que antes, analiza a tu equipo y encontrarás la respuesta que más se ciña a tu plantilla. Si tienes hombres con buen disparo lejano, opta por la primera; si tienes algún cabeceador de garantías, la segunda.

EXPLOTAR LAS BANDAS/ EXPLOTAR LA ZONA CENTRAL

Además de la concepción









CASILLAS AZULES

Cada vez que caigamos en posiciones de esta gama significará que vamos a disputar una partida de entrenamiento. Estas sesiones son fundamentales para mejorar nuestras dotes de tenista y para ganar habilidad en el juego como usuarios.

Para saber qué tipo de minijuego es el que vamos a disputar, cada una de estas casillas está representada con un icono identificativo del mismo que enseguida dominarás.

CASILLAS MORADAS

Los emplazamientos de color morado nos darán acceso a las tiendas de artículos para desplazarnos por el tablero.

Por tanto, podremos gastar tantas monedas como queramos de las que hayamos obtenido en tickets de movimientos determinados (hay disponibles de un desplazamiento hasta cuatro) o en aleatorios (que cambian todos los que ya poseemos).

HAZTE MÁS RICO

La única forma de adquirir más y mejores accesorios, incluida toda la ropa que nos permita personalizar a nuestro gusto al jugador, es mediante el pago directo de estos en el apartado 'Mi Club' del menú pausa, una vez hayamos desbloqueado cada uno de los mencionados artículos que deseamos comprar. Por tanto, si quieres poder conseguir esa prenda altamente valorada que mate de envidia a tus amigos al vértela puesta, tendrás que ganar tantos partidos como te sea posible, sin dejar de lado aquellos que son de exhibición, y evitar caer siempre que puedas en las casillas de color amarillo con el símbolo de una camiseta, ya que, a cambio de obtener fama en los eventos de publicidad, se nos cobrará un dinero que podremos echar en falta para aumentar el vestuario.

Asimismo, podremos canjear nuestro dinero por tickets de descanso para recuperar parte de nuestra energía sin tener que caer en este tipo de casillas si no lo deseamos.

CASILLAS VERDES

Como todo deportista de élite, cada cierto tiempo necesitamos descansar.

A medida que vamos jugando partidos, asistimos a eventos o participamos en cualquier entrenamiento nuestra barra de cansancio se irá mermando, lo que a la larga afectará claramente en el juego que desplegaremos y en nuestro rendimiento.

Para paliar estas circunstancias, siempre podemos caer en las casillas de color verde, representadas correctamente con el icono de una tumbona, o bien utilizar uno de los tickets de descanso que hemos adquirido en las tiendas (ubicaciones de color morado). Es recomendable tener siempre uno a mano.

CASILLAS ESPECIALES

Cuando caigamos en este tipo de posiciones se nos concederá acceso a los grandes torneos del tenis mundial. Se trata de las únicas casillas que no nos exigirán caer en ellas con los movimientos exactos, sino que podremos participar en ellas incluso pasando sobre ellas con movimientos sobrantes.

Conviene tener presente en todo momento que el límite de tickets que podemos mantener disponibles es de seis, incluidos los de descanso y los aleatorios. Por tanto, es recomendable gastar los tickets azarosos antes de caer en las tiendas (casillas moradas) para comprar otros de movimientos determinados.

CONVIENE SABER QUE...

• Para asistir a los eventos importantes, como los torneos regionales o de nivel internacional, se te concederá un número de días máximo como límite. Esto quiere decir que tendrás que llegar a esa casilla antes de agotar todas las jornadas, consumiéndose un día por cada ticket gastado, y sin tener en cuenta el número de posiciones que avances.

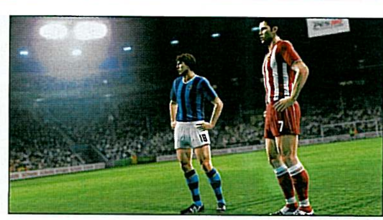
JUGANDO DOBLES

Durante tu camino al estrellato mundial no sólo tendrás que disputar partidos y torneos de forma individual, sino que, como todo buen tenista, también tendrás que dominar los encuentros que se disputan en parejas. Para ello, a lo largo de tu camino encontrarás ofertas de otros jugadores profesionales; a veces de menor categoría y otras, si tienes suerte, de tenistas de primer nivel mundial. Lógicamente, cuanto mayor sea tu fama en el ranking, más probabilidad tendrás de emparejarte con los mejores jugadores del globo, aumentando enormemente tus opciones de victoria en este tipo de partidos. Por tanto, elige sabiamente con quién vas a compartir el lado de la cancha, ya que la compenetración con nuestro compañero puede marcar las diferencias.

Por tanto, aunque lo ideal sería moverte de una en una para completar todos los torneos y eventos, tendrás que elegir estratégicamente las casillas que quieres visitar en función de lo que más te convenga en cada momento.

• Ten en cuenta que presionando la tecla 'Start' accederás al menú pausa del modo Campeonato del Mundo, y desde aquí a toda una serie de funciones que te serán de gran utilidad. En primer lugar dispones del mapa del tablero sobre el que giran todos tus movimientos, lo que te permitirá observar las casillas más avanzadas con antelación para ir planeando tus movimientos futuros.

Asimismo, tendrás opción de consultar la clasificación de la SPT (Sega Professional Tennis), donde podrás ver tu posición





color de fondo), nuestro jugador y equipo favorito (escribiéndolo manualmente), las opciones del cursor (donde cambiamos las ayudas para el cursor y el nivel de asistencia de los pases), la configuración de los botones (para seleccionar el analógico o la cruceta tradicional como controles de movimiento, así como para activar o desactivar el control del compañero sin balón), la asistencia de los jugadores (en donde podemos activar o desactivar los pases, tiros, despejes y entradas automáticas de los jugadores manejados por la IA de nuestro equipo), así como, finalmente, asignar los regates combinados (ver el consejo Enlaza los Regates).

CONTENIDO EXTRA

Desde esta opción del menú principal podremos desbloquear una serie de contenidos extra muy apetitosos para todos aquellos fans ávidos de conseguirlo todo. En primer lugar, desde la opción paquete de datos obtendremos aquellos packs de contenido adicional que Konami vaya sacando. Posteriormente, tendremos a nuestra disposición una serie de Peinados y Físicos desbloqueables, la mayoria adquiribles por 100 GP (moneda del juego que obtenemos mediante logros). Éstos pueden ser aplicados a la hora de crear cualquier jugador y, por supuesto, también en la modalidad de 'Ser una Leyenda'.

Asimismo, podremos comprar nuevos tipos de balones y adquirir nuevas partes para los estadios -entre las que se encuentran todo tipo de adornos para las gradas, así como fondos y paisajes de lo más pintorescos-, las cuales pueden ser añadidas a los ya existentes. Otro de los contenidos más apetitosos son las selecciones y jugadores clásicos. Tendremos un total de hasta siete de los mejores equipos internacionales clásicos para desbloquear, así como hasta 40 paquetes de jugadores clásicos para adquirir. No faltarán tampoco los correspondientes temas musicales extra, así como la posibilidad de adquirir el modo de dificultad 'Leyenda', algo solo apto para los más avanzados jugadores de PES.

JEFE DEL CLUB

Dentro de los contenidos extra encontraremos la opción llamada 'Expansiones de modos', en la cual podremos adquirir diferentes mejoras para los modos Ser una Leyenda, Liga Máster y, sobre todo, adquirir la modalidad de Football Life adicional llamada 'Club Boss' (Propietario del Club). Se trata de un modo que hace su debut en esta edición en el cual seremos el presidente de un club, teniendo como funciones principales gestionar el funcionamiento general del mismo y dar las órdenes apropiadas al personal.

Contrata a los mejores

• Entre otros cargos, podrás contratar al entrenador.
• Si no te gusta el camino que toma el apartado deportivo, puedes incidir en las decisiones de tu técnico.

CAMPEONES PESLIGA:

Los dos mejores jugadores de España, campeón y subcampeón de la PESLIGA 12, nos ofrecen su sabiduría y experiencia a través de unos sencillos consejos básicos.

CONSEJO DEL SUBCAMPEÓN

Xavi García Balaguer, alias BaLaGoL, se ha proclamado subcampeón de la pasada PESLIGA 12 y nos regala estos consejos en exclusiva para vosotros: "Un año más, PES ha lanzado su nueva entrega, y la verdad es que no nos ha dejado indiferentes a los jugadores que cada año luchamos por puestos en la Final Nacional de PESLIGA.

A primera vista, parece un juego mucho más dinámico que el anterior, con muchas más posibilidades. Y, después de haber jugado unos cuarenta partidos, he notado que es más complicado defender que en el anterior juego, y por tanto, haría una recomendación personal de empezar jugando con más gente de la habitual atrás, para ir posteriormente quitándolos una vez cojamos el manejo. En cuanto al ataque, hay estrategias para todos los gustos. La más difícil este año es, a mi parecer, el toque rápido por el centro que tanto éxito dio en la pasada versión. Hay que ser muy preciso para lograr trenzar una jugada por el centro. Lo más recomendable es, según mi opinión, elegir un equipo que favorezca el juego por las bandas, puesto que es, como en la realidad, por donde más daño se puede hacer esta temporada.

Abriendo a las bandas y teniendo jugadores de gran desborde, como Cristiano Ronaldo, Messi, Silva o Pato, se pueden culminar grandes jugadas de ataque. Para el medio campo, conviene tener uno o dos jugadores, según estilos, de músculo y corpulentos, combinados con jugadores rápidos o de toque preciso. No hay que olvidar tampoco efectuar las jugadas arquetípicas de todo PES, como son el uso de paredes y la llegada a línea de fondo para centrar.

Para terminar, he de decir que considero un avance la nueva forma de poner en juego todos los balones parados, en los que puedes elegir y mover a qué jugador deseas enviar el balón. Esto evita tener que rifar el balón en depende que partes del campo. Además, el hecho de

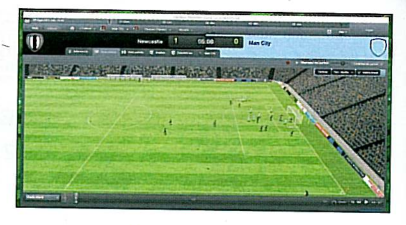
EN RESUMEN

Según el sucampeón de España, este año nos costará defender más, por lo que nos recomienda comenzar con más jugadores habituales en las líneas defensivas. Asimismo, nos insta a abrir el juego por las bandas, ya que asegura que tocar por el centro este año es mucho más difícil que en anteriores entregas. Por ello nos recomienda utilizar jugadores con gran desborde como Cristiano Ronaldo o Messi.

Sus claves

• Ocupa el medio campo con uno o dos jugadores de músculo o contención y combínalos con futbolistas rápidos y de toque preciso.
• Emplea las jugadas clásicas como paredes y llega hasta el fondo para centrar.
• Usa el control sin balón para no rifar la pelota en las jugadas de estrategia.





implícita del juego que lleva esta opción, también es interesante verla como una forma de atacar o defender durante el encuentro. Si optamos por abrir balones a banda corremos el riesgo de que el contrario robe en zonas comprometidas. Si jugamos por el centro, reducimos ese riesgo.

INTENTAR DOBLAR LA BANDA/ TOMARSE UN RESPIRO

Aunque no sean tan antagónicas como las anteriores, también guardan cierta relación. En la primera vamos a decir a nuestros hombres de banda que aumenten los desmarques y, por consiguiente, el ritmo de juego del equipo para encontrarles en posiciones ventajosas. El segundo va a ordenar a nuestros jugadores que bajen la intensidad para conservar el físico.

JUGAR MÁS ABIERTOS/ JUGAR MENOS ABIERTOS

De nuevo, una instrucción que influye en la proyección ofensiva o defensiva de nuestro equipo. Si jugamos abiertos, obligaremos al rival a abrirse para poder controlar todo el campo y frenar nuestras acometidas por banda. Si el rival nos agobia y queremos cerrar huecos, lo mejor es cerrar filas y dejar el menor número de huecos posibles por el centro de nuestros hombres..

PRESIONAR MÁS ARRIBA/ BAJAR MÁS

Para equipos que quieren tener el control del partido y asfixiar a su rival, la primera es una instrucción básica. Utiliza la segunda cuando te enfrentes a rivales que te ponen en aprietos o cuando tengas que defender un resultado favorable y necesites los mayores efectivos posibles en defensa.

MOLESTAR A LOS RIVALES/ AGUANTAR A LOS RIVALES DE PIE

En la primera instrucción lo que haremos será un marcaje de cerca sobre todos los jugadores contrarios para intentar conseguir la posesión lo antes posible. a la segunda instrucción si quieres que tus jugadores aguanten la posición e intenten conducir a su par a zonas de menor peligro del terreno de juego.

ENTRAR DURO/ SEGUIR DE PIE

Aumenta la dureza de tus entradas para ganar la posesión si tu porcentaje de entradas ganadas es bajo. Dale a seguir de pie si estás concediendo demasiadas o quieres mantener el estado de forma de tus defensas.

JUGAR SIN NINGÚN RIESGO/ TOMAR RIESGOS

Está opción solo está disponible en las estrategias de contención y sobrecargar. Nos permite llevar un punto más allá ambas concepciones de juego. Utilízalo sin miedo alguno si no tienes nada que perder.

ENCARAR A LA DEFENSA/ JUGAR INTENTANDO ROMPER LA DEFENSA

Una instrucción nueva para la edición de este año de *Footbal Manage*r. Con ella le diremos a nuestros atacantes si queremos que encaren a los rivales o que les superen jugando el balón. Utiliza el primero si cuentas con buenos regateadores o el segundo si has juntado a buenos pasadores.

SALA DE PRENSA:

La relación con los medios de comunicación, las arengas antes y durante el partido... Todas esas artimañas que el bueno de Mou parece controlar al dedillo.

Las charlas al equipo, a los jugadores y frente a la prensa podrían darnos para escribir otra guía de *Football Manager* así que seremos muy escuetos e iremos al grano, no sin volver a mencionar que cada jugador en el juego es un mundo y que las charlas que motivan a unos pueden ser estériles para otros. Con los partidos irás viendo cómo reacciona cada uno, tenlo en cuenta, aprende de tus decisiones y aprovéchalas para el beneficio del equipo que te paga.

CHARLAS PRE-PARTIDO Y DURANTE EL DESCANSO AL EQUIPO

Son las más importantes y las que pueden cambiar el signo del encuentro, haciendo que ganes o pierdas determinados partidos. Antes del comienzo del choque debemos evitar que el equipo se confíe, por ello ante rivales inferiores debemos exigir la victoria, en los derbys y ante equipos superiores pedir que jueguen lo mejor posible por la afición. A los jugadores con una nota menor de 6.5 en el partido anterior debes exigirles más. A los que superaron el 7.5, diles que repitan la actuación. A los jóvenes y los nuevos fichajes diles que no hay presión durante los primeros partidos.

AL DESCANSO

Una vez llegado el descanso es el momento de charlar con los jugadores que han participado en el partido. Si pierdes o empatas ante un rival inferior, ordena a tu equipo que te enseñe de lo que son capaces, si empatas ante un rival de tu mismo nivel o ganas a uno inferior, pedir que no se relajen es una buena opción. Anima al equipo si ganas a un conjunto superior al tuyo. Respecto a tus jugadores, a todos los que estén por debajo del 6.5 diles que te han decepcionado, deberían motivarse. Lo mismo con la opción marca las diferencias a aquellos por encima del 7.5 o que hayan anotado un gol.

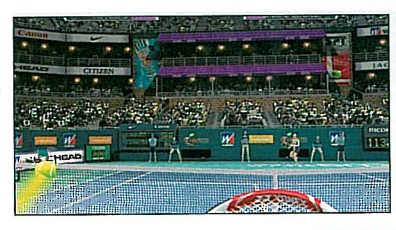
CHARLAR AL FINAL DEL PARTIDO

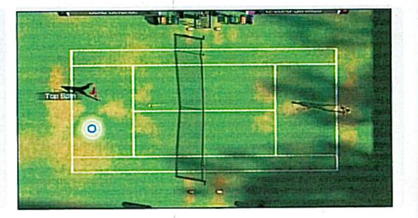
En partidos en los que el resultado final es el esperado, sé consecuente con tus declaraciones, ni muy duro ni demasiado

TUTORIAL

Una de las grandes novedades de esta entrega (más allá de los cerca de 800 cambios, adiciones y optimizaciones respecto a la edición anterior, la de 2011) es el nuevo tutorial, perfecto para que aquellos novatos en esta franquicia tengan un primer contacto algo menos duro.

Se trata de un modo de juego separado que nos permitirá aprender lo básico, aunque también ofrecerá consejos a los jugadores más avanzados en el tema. De igual modo, también cuenta con la opción de incluir pequeños consejos "Como se hace..." dentro de nuestra experiencia con el modo juego principal, con el fin de facilitar nuestra tarea. Esta vez lo complicado de Football Manager no podrá ser una excusa para no probarlo.





en el ranking, el número de estrellas que has obtenido y tu calificación en función de todo ello.

Recuerda que tu objetivo será pasar de ser un humilde principiante a toda una superestrella, desbancando al actual número uno: el serbio Novak Djokovic.

- Por último, y no menos importante, debes tener bien presente que todos aquellos accesorios y/o estilos de juego que vayas descubriendo podrás consultarlos y/o equiparlos desde la opción 'Mi Club' del menú pausa.

Desde aquí podrás desbloquear todos los accesorios y la ropa para tu tenista, previo pago de una cantidad de dinero, así como equiparlos y activar los distintos estilos de juego que has ido revelando mediante tus entrenamientos. No dejes de visitar esta interfaz a menudo.

- Otro aspecto interesante que debes conocer es que, además de crear, personalizar y mejorar a tu tenista profesional para hacerle llegar a la cúspide del ranking mundial, también podrás hacer uso de él siempre que lo desees en las modalidades de exhibición, arcade, entrentamiento, minijuegos o en red. Es decir, podrás vencer a los mejores jugadores del mundo a través de internet, con un personaje idéntico a ti, que sea muy superior en calidad gracias al duro esfuerzo que has invertido en el Campeonato del Mundo.

Así pues, para utilizarlo, tan solo tienes que seleccionar la opción cargar en el menú de selección de personaje y elegir el jugador guardado que prefieras.

- Por último, has de saber que, al iniciar un nuevo Campeonato Mundial, puedes activar o desactivar la opción de recibir visitantes en línea (jugadores de campeonato creados por otros usuarios) para enfrentarte a los tenistas diseñados por tus amigos cuando se conecten también en esta divertida modalidad.

MÁS CONSEJOS

Si, por cualquier motivo, tras leer de arriba a abajo toda la ayuda y los consejos que se te prestan en esta guía, sigues teniendo dificultades para avanzar, ya no sólo en el Campeonato Mundial, sino también en en el modo arcade o para ganar a tus contrincantes en los partidos en línea, no dudes en activar, nada más comenzar, la ayuda de tu entrenador personal (podrás desactivarla cuando quieras desde el menú pausa). Esta útil interfaz de apoyo te irá explicando paso a paso, desde el comienzo de tu carrera profesional, todo lo que necesitas saber en cada momento para dominar en relativamente poco tiempo el funcionamiento del Campeonato Mundial, desde moverte por el mapa, hasta cambiar los estilos de juego en el menú ' Mi Club', por poner un ejemplo.





poder efectuar un desmarque con un segundo jugador, hace las posibilidades de ataque aún más variadas si cabe".

CONSEJO DEL CAMPEÓN

Hemos tenido el placer de recibir los consejos del campeón de España del torneo PESLIGA 12. Hablamos con Israel Martínez Corona (alias Isra_21), quien nos decía lo siguiente: "Con respecto al año pasado, el juego la verdad es que ha cambiado para mejor.

En esta nueva entrega hay más libertad de movimientos e individualidades que, combinado al juego en equipo de la anterior entrega, lo hace más real y le da varias alternativas a los jugadores.

Para atacar, el nuevo sistema de mover a un jugador para que haga un desmarque es bastante efectivo, ya que puedes guiar hacia donde quieres que vaya el pase, ya sea en profundidad o al pie. Además, hay un nivel de ayuda de pases, tiros, etc. que, si lo pones al mínimo, hace que tengas total libertad sobre el equipo y puedas realizar todas las jugadas ofensivas con mayor precisión y éxito.

En defensa, en esta versión es más fácil defender a un equipo que juegue colectivamente y con posesiones largas, aquellos que acaban buscando el último pase, antes que a los equipos muy individualistas y con estrellas en sus filas, ya que te tienes que ayudar con marcajes individuales y esperar el momento adecuado para robar el balón.

A la hora de definir, hay que elegir bien el momento y el lado al que vayas a golpear, ya que si no, el balón no irá en la dirección deseada. Además, los porteros no paran tanto como en la versión anterior, por lo que hace más fácil que el balón acabe en el fondo de las mallas.

Resumiendo, se puede combinar las posesiones con la rapidez en ataque. Los pases al hueco son más difíciles, pero más efectivos. Hay que defender bien y con cabeza; jugar con calma y para divertirse, así se disfruta".

EN RESUMEN

El vencedor de la presente edición de la PES LIGA se muestra contento con los cambios realizados para la presente edición. Nos aconseja usar el control sin balón para guiar los pases hacia donde queramos, así como disminuir el nivel de asistencia de los centros y tiros para realizar las jugadas ofensivas con mayor precisión y éxito. También hace hincapié en la mayor facilidad para superar al portero, pero nos advierte de escoger bien el momento y el lado antes de tirar si queremos ser efectivos.

Sus claves

- Hay que combinar las posesiones con la rapidez en zonas de ataque.
- Los pases al hueco son más difíciles pero más efectivos.
- Defiende bien y tómatelo con calma para disfrutar.





entusiasmado. Si pierdes contra un rival menor, no tengas miedo en echar broncas y en hacerlo a aquellos jugadores que hayan rendido por debajo de 6.5. Si ganas a un equipo superior, felicita al equipo y elogia a todos los que hayan marcado y hayan tenido una nota superior al 7.5. No será por regalarles los oídos...

CHARLAS INDIVIDUALES

Se trata de un elemento muy importante para mantener contentos o subir la moral de tus jugadores. Mira la estadística que recoge las cinco últimas actuaciones de tu jugador: si la puntuación está por debajo del 6.5, dile que debe mejorar su rendimiento. Si supera el 7.5, felicítale y si está por encima del 8.5, hazle llegar tus mejores palabras.

TAMBIÉN SON IMPORTANTES LAS MULTAS

Si un jugador ve una roja directa injustificada, una o dos semanas sin sueldo pueden ayudarte a que el equipo no caiga en una espiral de expulsiones. Amonestar o dejar sin sueldo una semana a una de las estrellas que rinde por debajo del cinco también te será útil para evitar que algunos jugadores se borren de los partidos. Sin embargo no te pases con las multas, sería negativo.

CHARLAS CON LA PRENSA

Pueden ser bastante monótonas tal y como están planteadas en *Football Manager*, pero nos van a servir enormemente para que nuestros jugadores lleguen motivados al día del encuentro. De nuevo, un par de pistas básicas: ten en cuenta el potencial del rival respecto al tuyo cuando hables sobre él. Si eres claramente superior, exige la victoria a tus jugadores para que no se confíen, si es un partido disputado y quieres quitarte presión, asegura que tu rival es el favorito. Si tienes todas las de perder, da por hecha la derrota, quizás de esta forma algunos de tus jugadores se piquen y quieran demostrarte lo equivocado que estás al pensar tan negativamente.

Por último, los medios de comunicación te preguntarán también por los jugadores del equipo rival. Aquí el consejo es claro, fíjate en el valor determinación del jugador. Si este es superior o igual a 14 habla de él con respeto e incluso temor para centrar la presión mediática en él y presionarle más de lo habitual. Si por el contrario el valor baja de 14, quítale hierro al asunto, puede ser una buena forma de desmoralizarle.

Hasta aquí hemos llegado con esta guía para *Football Manager 2012*. Esperamos que os sirva de ayuda para llegar lejos con vuestro equipo y, sobre todo, esperamos que hayáis captado el mensaje primordial de la misma: todo lo que os hemos explicado en este texto es un punto de partida para que vosotros mismos desarrolléis vuestra carrera como entrenador. Las decisiones las tomaréis vosotros, usando estas páginas como simple guión en las primeras horas de juego. Y es que en el fondo, no hay nada más satisfactorio que sacar adelante a un equipo por méritos propios. Y sino, que se lo digan a todos esos aprendices de entrenador...


Virtua Tennis 4™
Edición World Tour
El videojuego Nº1 de tenis
ahora para PS Vita
Disponible el 22 de Febrero
PS VITA
PlayStation Network
3
SEGA
www.sega.es
© SEGA. SEGA and the SEGA logo and VIRTUA TENNIS are either registered trademarks or trademarks of the SEGA Corporation. All trademarks used herein are under licence from their respective owners.
"PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS VITA" is a trademark of the same company. All Rights Reserved.
24 horas del mejor Fútbol
Todo lo que quieras saber sobre la Liga lo encontrarás sólo en
MARCA TV
MARCA
La televisión del depo
24 horas del mejor Fútbol
Todo lo que quieras saber sobre la Liga lo encontrarás sólo en
MARCA TV
MARCA
La televisión del depor